nitrogamer

ŞUBAT 2004 // 5.000.000 TL (KDV DAHİL) // 2004 - 1 // ISSN 1304-6241 // OYUN, BİLİŞİM VE TEKNOLOJİ DERGİSİ

1

NITRO2CD

ŞUBAT'04

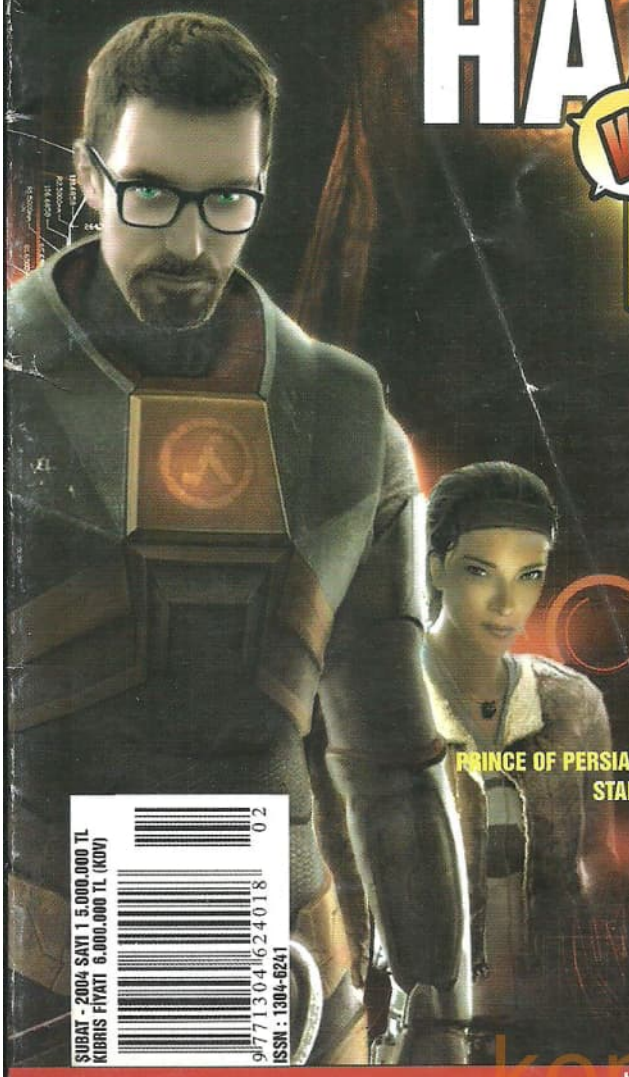
DEMO
Deus EX : Invisible War, War of The Ring,
Kelly Slater's Pro Surfer, Unreal 2 : XMP

VIDEO
Doom 3, Pain Killer, FarCry, UT2004

EĞLENCE
Crimsonland, Collapse 2, Wallpaper, Babun Geyik...

PROGRAMLAR // SÜRÜCÜLER
Directx 9.0, IE 6.0, WM Codec, Winamp 5.01,
Total Recorder, Nvidia & Ati Sürücüleri,
SK Player, CS 2d maps...

kenan9593



HALF-LIFE 2 VS DOOM III

SILENT STORM
Turn based stratejinin dirilişi

WORLD OF WARCRAFT
Azeroth'dan Kalimdor'a... MMORPG oyunlarına Blizzard'ın cevabı

EVERQUEST II
Everquest 1'den 2'ye neler değişti, yenilikler neler?

DETAYLI İNCELEMELER
PRINCE OF PERSIA: The Sands of Time, STAR WARS GALAXIES: An Empire Divided, DEUS EX: Invisible War
STAR WARS: Knights of The Old Republic, NEVER WINTER NIGHTS: Hordes of The Underdark

ÖN İNCELEMELER
MATRIX ONLINE, JUDGE DREDD: Dredd vs Death, EVERQUEST II, THE SIMS 2

İNCELEMELER
TERMINATOR 3, TRACKMANIA, ARMED & DANGEROUS, POSTAL II: Share The Pain
BEYOND GOOD & EVIL, SECRET WEAPONS OVER NORMANDY ve dahası...

ŞUBAT - 2004 SAYI 1 5.000.000 TL
KIBRIS FİYATI 6.000.000 TL (KDV)
ISSN : 1304-6241

http://dergi.nitrogamer.com

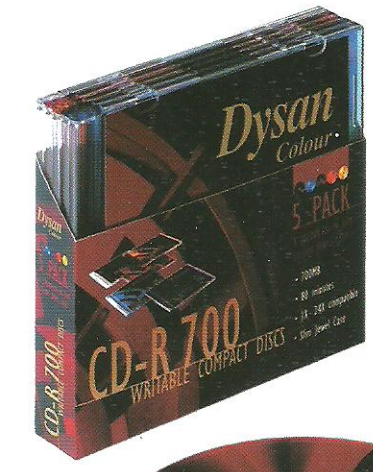
kenan9593

Dysan

farkını keşfedin

- CD-R 700 MB (80 dak.)
- 48x
- İnce kutulu 5'li ve 10'lu paket
- 10, 25, 50, 100'lü Spindle paket

- CD-RW 700 MB (80 dak.)
- 8/12x Yüksek Hız
- İnce kutulu 5'li paket
- 10'lu Spindle paket



- "Dysan Colour" CD-R 700 MB (80 dak.)
- 48x
- 1 pakette 5 değişik renk
- "True Colour"
- CD'lerle uyumlu renkli ince kutular

- "Dysan DVD"
- DVD-R, DVD+R, DVD+RW
- 4.7 GB
- 5'li Jewel Case, 10'lu Spindle

- "Black Universal" CD-R 700 MB (80 dak.)
- 40x
- Tüm uygulamalar için tek CD
- Audio CD özelliği
- Oyun konsolları ile uyumlu

- "Audio CD-R"
- 80 dak. 40x
- İnce kutulu 5'li paket

- "Dysan" Disket
- DOS formatlı
- Karton ve plastik kutu seçeneği

- "8 cm." CD-R, CD-RW
- 210 MB, 24 dak.
- MP3, Djital Kamera, Normal Veri Transferi uygulamaları için uygun

UMUR®
BASIM ve KIRTASİYE SANAYİ ve TİCARET A.Ş.
www.umur.com.tr
info@umur.com.tr

kenan9593

editörden

02'04

Merhaba,

Bu ilk sayımız. Uzun bir maceranın başlangıcı.

Ve sen de bu ilk sayımızı almışsın, bu yazdıklarımı okuyorsun...
Demek ki sen de bizimleydin sunucularda oyun oynarken, sen de evde single player oynarken sandalyenden zıplayanlardansın, sen de bazen dünyayı en büyük oyun gibi görüp, kendini oyunun sanalına verenlerdensin, demek ki sen de oyuncusun.

Atari salonlarında, amigalarla başlayan oyun tutkumuz, aynı ruhla bugün Nitrogamer ile ivme kazanıyor.

Sana biraz Nitrogamer'dan bahsetmeliyim. Sen de buraya emek verenleri, yapmak istediklerimizi anlamalısın. Çünkü buraya emek verenler, oyunun içinden gelen insanlar; yapmak istediklerimiz ise uzun süredir her oyuncunun beklediği ve nihayetine erdiremediği bir rüya.

Nitrogamer; dergi, online oyun sunucuları, ligleri, ödüllü turnuvaları, klan sistemleri, son kullanıcı yazılımları, oyunu kolaylaştıran ve özgürleştiren her oluşuma destek veren yapısıyla bizi sizlerle daha geniş bir perspektifte buluşturuyor. Nitrogamer büyüyen oyun camisının sesi olmak isteğinde, sizlerden gelenleri yine sizlerle paylaşmak niyetinde.

Genelde bu tarz yazılarda sektör liderliğinden, şafşatalı kelimelerle süslenmiş manifestolardan bahsetmem gerekir. Fakat bizim manifestomuz sadece iki kelime... Aramızda sık sık dediğimiz gibi: "Oyunculardan oyunculara".

Nitrogamer senelerdir oyun camiasından aldığı tüm desteği ve tecrübeyi yine oyunculara, yani kaynağına döndürüyor.
Tekrar oyunun içinde olmak güzel.

"Oyunda görüşmek üzere..."

M. Cem Kızılkaya
cem@nitrogamer.com

kenan9593

KÖŞE YAZILARI

GL AND HF
AVRUPA AVRUPA DUY SESİMİZİ 114

VERSUS
SUNUCULAR VE OYUNCULAR 115

KORNER
DÜNKÜ ÇOCUKLAR BABA OLDU 116

TARABASLI KÖRYİĞİD
BU BENİM İŞİM 117

İNCELEMELER

TERMINATOR 3 28
TRACKMANIA 29
REBEL TRUCKER 30
SILENT HILL 3 32-33
POSTAL II: SHARE THE PAIN 34-35
BEYOND GOOD & EVIL 36-37
THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING 38-39
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY 40-41
CHAMPIONSHIP SNOWBOARDING 2004 42
XIII 44-45
THE SIMPSONS: HIT&RUN 46-47
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING 48-49
ARMED AND DANGEROUS 50-51
MAGIC THE GATHERING : BATTLEGROUNDS 52-53

ÖN İNCELEMELER

MATRIX ONLINE 18
JUDGE DREDD 19
EVERQUEST II 20-21
THE SIMS 2 22-23
WORLD OF WARCRAFT 24-27

TANITIM

ADEKS 88-89
DÜNDEN BUGÜNE TURKSQUAD 90-91

DETAYLI İNCELEMELER

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME 54-57
SILENT STORM 2 58-61
STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED 62-65
DEUS EX: INVISIBLE WAR 66-69
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 70-75
NEVERWINTER NIGHTS:HORDES OF THE UNDERDARK 76-79

kenan9593

HALF-LIFE2 VS DOOM3

AYIN DOSYASI SAYFA 81-87

MODİFİYE

TROOPERS: DAWN OF DESTINY 92
RED ORCHESTRA 93
DESERT CRISIS 94
THE SPECIALISTS 95
NATURAL SELECTION 96-97

RTS: STARCRAFT BROOD WAR 98-101

DONANIM

HABERLER 104-105
ÜRÜN İNCELEMELERİ 106-107
OYUNCULARA ÖZEL 108-109

YAZILIM

RIVA TUNER
WIN ACE 110

OYUN YAPIMI

3D 112-113

EXTREME SPORTS

SNOWBOARD 118-119

SİNEMA

OKUL 120-121

MERLİN'İN KAZANI

MERLİN'İN KAZANI 122-123

HAYATIM ROMAN

GALAKSİ KIZI REYHAN 124-125

TOYCAN ON THE ROCKS

MACERA BAŞLIYOR... 126

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ? 127

kenan9593

bu ay nitroCD'de neler var?

CD'1

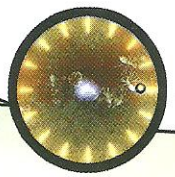
OYUN VİDEOLARI
Deamill trailer
Unreal Tournament 2004
Far Cry
Painkiller

EĞLENCE
Ricochet
Crimsonland
Super Collapse 2
Arcadrome
Super Mahjong

Gerekli Programlar:
Acrobat Reader 5.0
Internet Expolerer 6.0
Winzip 8.1
WinRar 2.9
Directx 9.0
Quicktime 5.0
Windows Media Player Codec
Divx Pro v5.0.3
Wormdetector
Zone Alarm
Windows Installer

SÜRÜCÜLER
Nvidia
WinXP-2K 53.3 Int. Driver
WinXP64 52.14 Int. Driver
Win 98 53.4 Int. Driver
Ati
Win XP-2000 Catalyst Driver
Win 98-ME Catalyst Driver

Diğer Programlar:
Goldwave 4.2
Total Recorder 2.2
Xnview
Winamp 5.1b
Winamp 2.91
Splitter
Camtasia
CuteFtp 4.32
Flashget
Getright
Mirc 5
Sk Player
Cs Tactic Creator
Cs Map Pack



CD'2

DEMOCD

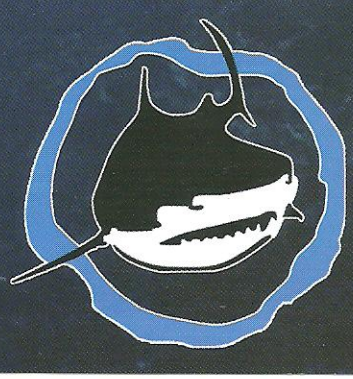
OYUN DEMOLARI
Unreal II Expanded Multiplayer
Deus Ex:Invisible War
Lords of The Rings: War Of The Rings
Kelly Slater's Pro Surfer

OYUN RESİMLER
Unreal II Expanded Multiplayer
Deus Ex:Invisible War
Lords of The Rings: War Of The Rings
Kelly Slater's Pro Surfer

kenan9593

ELEKTRONET BİLGİSAYAR

- Donanım
- Network
- Gelişmiş iş istasyonları
- Non-Linear Editing Sistemleri
- 3d Tasarım
- Programlama
- Gemi Seyir Haberleşme ve Uydu Sistemleri
- Uydu Haberleşme
- Web Design & Hosting
- Servis
- Danışmanlık

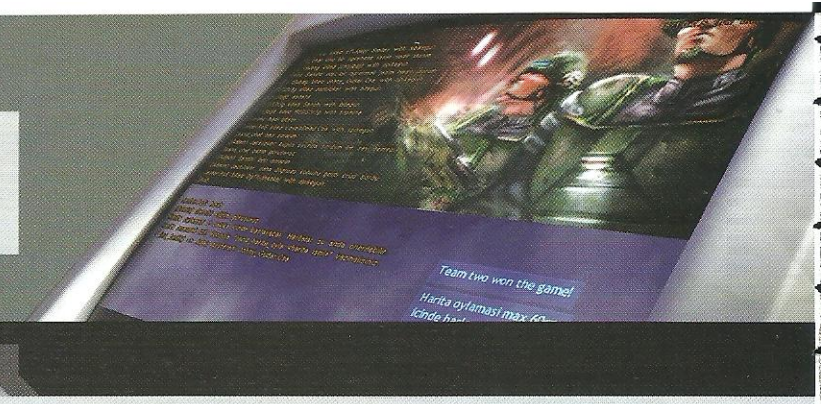


ELEKTRONET BİLGİSAYAR

Emirgazi Cad. Elmas İş Merkezi B. Blok Kat 1 /A
80270 Okmeydanı / ISTANBUL
Tel: 212 - 210 86 32 PBX
www.elektronet.com.tr

kenan9593

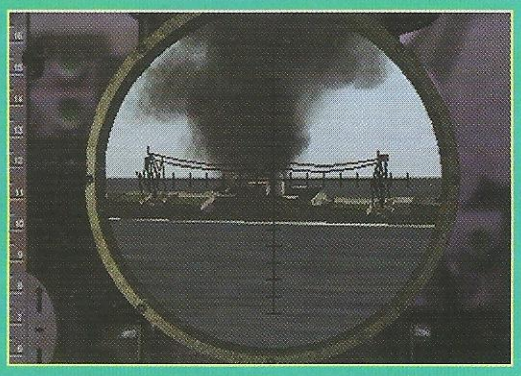
PC OYUN



Silent Hunter III

UbiSoft, Silen Hunter III'ün bu yılın sonunda çıkacağını duyurudu. Yeni oyun da klasik İttifak ve İtilaf devletleri arasındaki denizaltı savaşını konu alıyor. Oyunun 3 Boyut motoru teknolojik gelişime ayak uydurmak için yenilenmiş.

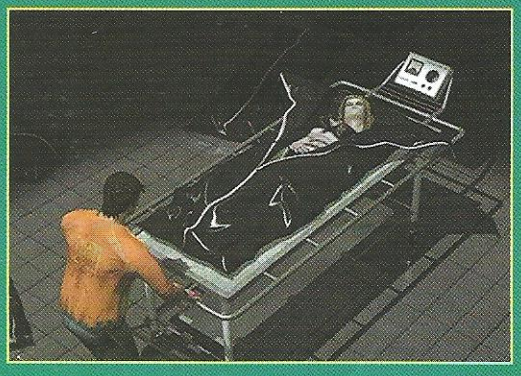
Yeni mürettebat yönetme sistemi, görülmeye değer çevresel efektler ve yüksek seviye gerçeklik ile oyun sistemi geliştirilmiş. Sürekli en iyi aksiyon sahnelerini görüntüleyen bir sinematik kamera da ilk kez çıkacak yeni versiyonda kullanılacak. Son olarak bu oldukça kompleks ve detaylı oyunun ömrünü uzatmak için oyuna çok oyuncu desteği eklenmiş.



Midnight Nowhere

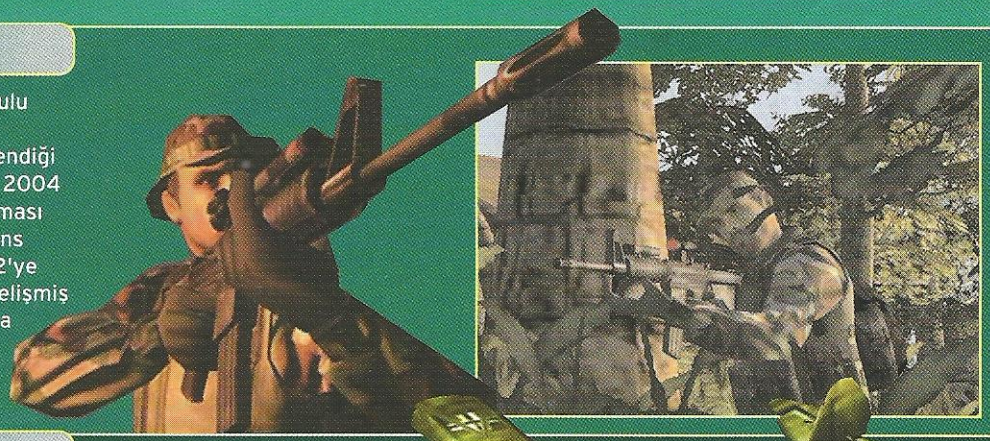
TriSynergy; karanlık, uğursuz, gizemli, tüyler ürpertici, korkunç, şüpheli, sürükleyici ve interaktif macera oyunu Midnight Nowhere'in bu ayın sonunda satışa sunulacağını açıkladı. Peki ne çeşit bir kabus bizi bekliyor?

Bir manyak şehirde başı boş dolaşıyor ve biz kendimizi bir odada, nasıl ve ne şekilde geldiğimizi bilmez bir vaziyette buluyoruz. Tek bildiğimiz odanın ölüm koktuğu cansız bedenlerin etrafımızda uzandığı. Korku dolu merakımızla etrafımızı çeviren kaosa baktığımızda bütün soruların cevaplarının bir yaşam yada ölüm mücadelesi sonunda ortaya çıkacağını anlıyoruz. İşte bu çeşit bir kabus.



Joint Operations

NovaLogic Ltd; çok oyunculu aksiyon oyunu Joint Operations'ın tekrar ertelendiği haberini duyurdu. Oyunun 2004 yılının bahar aylarında çıkması bekleniyor. Joint Operations görünüşte Battlefield 1942'ye benziyor, ancak oldukça gelişmiş bir grafik ve fizik motoruna sahip ve konusu yüksek teknolojili yakın gelecekte geçiyor.



Blitzkrieg

CDV Software, 2004 yılında iki Blitzkrieg eklenti paketi ve 2005 yılının başında Blitzkrieg 2'yi çıkarmayı planladığını açıkladı. Blitzkrieg 2 oyunculara 4 farklı senaryo sunacak, oyunda 3 boyutlu arazide 300'den fazla 3 boyutlu ünite kontrol edebilecek, kendi özel çekirdek orduları olan II. Dünya Savaşı'nın meşhur komutanların komuta edebileceğiz. 2004'ün ikinci çeyreğinde çıkacak olan ilk resmi Blitzkrieg eklenti paketi yeni görevler ve Rommel'in Avrupa ve Kuzey Afrika'daki kariyerini içeren bir senaryo içeriyor.

kenan9593

Natural Selection

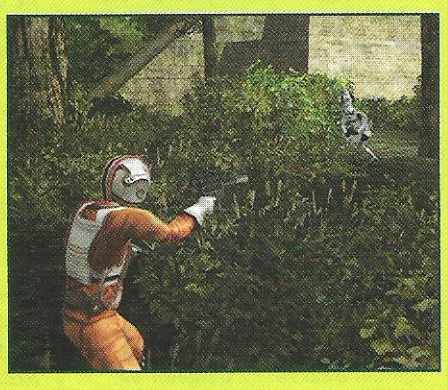
31 Ekim 2002 tarihinde Half Life için çıkarılan modifikasyon; konusu ve real time strateji ile first person shooter türlerini birleştiren yapısı ile oyuncuları etkilemeyi başarmıştı. Çok kısa sürede gelişen ve şu anda 3.0 versiyonu test aşamasında olan Natural Selection internet üzerinden 2 milyon kereden daha fazla indirildi ve editörlerden %94 gibi yüksek bir puan almayı başardı. Daha önce farklı oyun projelerinde de çalışmış olan modifikasyonun yapımcıları Unknown Worlds Entertainment adını verdikleri şirket ile popularitesi gittikçe büyüyen modifikasyonu oyun haline getirmeyi planladıklarını açıkladılar. Şirket, projeye destek olucak yatırımcılar ve yapım aşamasının her alanında görev alacak yetenekli insanlar arıyor. Çıkacak oyunun isminin "NS2" olacağı duyuruldu.

Thief III

EBGames.com'daki açıklamaya göre Thief serisinin bir sonraki oyununun ismi Thief: Deadly Shadows olacak. Eidos bu yeni ismi resmi olarak onaylamış değil ancak Thief III ismininde geçici olduğunu her fırsatta söylüyor.

Star Wars: Battlefront

Lucas Arts, Star Wars oyunlarının sonuncusu olan Star Wars: Battlefront hakkında oyuncuları bilgilendirmeye devam ediyor. Oyun, önümüzdeki bahar PlayStation2, Xbox ve PC için çıkacak. 32 kişilik multiplayer desteği olan Star Wars: Battlefront'ta dört farklı ordudan bir tanesinde asker oluyoruz. 10 farklı efsanevi gezegende X-Wing, snowspeeder ve AT-ST'ler gibi araçların yanında envai çeşit silah kullanma şansına sahip olacağız.



Vampire: The Masquerade Bloodlines

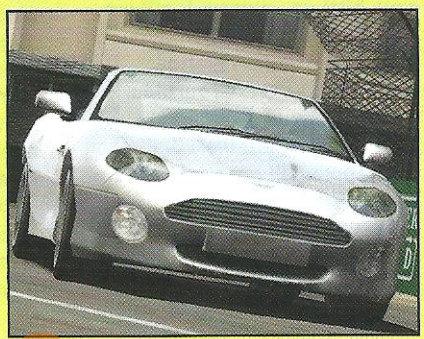
Activision ve Troika Games, White Wolf dünyasının Vampire: The Masquerade serisi için hazırladıkları oyunun çalışmalarını sürdürüyor. RPG özelliklerine sahip olacak oyun aslen bir FPS olacak. Vampirlerin favori şehri Los Angeles'ta geçecek olan oyunda yeni ısırılıp karanlığa katılan birini canlandıracağız. Klanlar arasındaki savaşta yer alırken , şehrin karanlık lordu için görevler yapmamız gerekecek. Fallout'un yapımcısı olan Troika Games, oyunda Half Life 2'nin de motoru olan Source'u kullanıyor. Bloodlines 2004'te karşımızda olacak.

Civilization IV

Firaxis Games'in Civilization serisini Civilization IV ile sürdürmeyi planlandığı haberi sızdı. Bu haber oyun firması tarafından onaylandı ve henüz planlama aşamasında olduklarını ve oyunun çıkışı için bir tarih veremeyeceklerini açıkladılar.

Race Driver 2

Codemasters, süper yarış simülasyonu Race Driver'ın devam sürümü olan Race Driver 2'nin Xbox ve PC için hazırlandığını açıkladı. Yeni oyun birçok sayıda yeni yarış modu ve arabanın yanı sıra Xbox Live ve PC kullanıcıları için internet üzerinden yarışma imkanı sunacak. Codemasters pazarlama müdürü Steven Lux oyunun tamamen yeni bir fizik modeli, deformasyon sistemi ve grafik motorunun olacağını açıkladı. Oyun ile birlikte gelicek olan yarış modlarının bazıları şöyle; Street Racing, Stock Car, Open Wheel Grand Prix, Truck Racing, GT Sports Car Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Classic Car Racing.



kenan9593

Sanal İmza yasası TBMM'den hızla geçti

Birçok gelişmiş ülkede uygulanan ve İnternet üzerinde yapılan işlemlerin altına atıldığında gerçek imza gibi işlem görecek olan "Sanal İmza Tasarısı" TBMM'den geçti. Bu şekilde oluşturulan belgeler ve veriler artık kanun hükmünde senet gibi işlem görecek. Yasada bu imza "kimlik doğrulama amaçlı elektronik veri" olarak tanımlandı. Aslında yıllardır elektronik bankacılık işlemlerinde bu tür bir sistem kullanılıyordu ancak bu daha o zaman tam olarak yasallaşmamıştı. Çıkan yasada ayrıca "Elektronik belgelerde sahtecilik" maddesi de bulunuyor. Bu tür belgelerde sahtecilik yapan veya yetkisi olmadan elektronik sertifika ve belgeler oluşturanlara iki yıl ile beş yıl arası hapis cezası ve milyarlarca lira ağır para cezası verilmesi de bu yasanın içeriğinde. Bazı resmi belgeler ve sözleşmeler ise sanal imza ile gerçekleştirilemeyecek.

Kaynak: www.ntvmsnbc.com

Grand Theft Auto'ya yasak

Florida eyalet mahkemesi son zamanları popüler oyunu Grand Theft Auto: Vice City oyununun satışını durdurdu. Haiti'li insan hakları savunucularının dava ettiği oyunun çok fazla şiddet içermesi ve kişileri suça ve şiddete yöneltmesi iddiası ile açılan dava bitti ve yaklaşık 11 milyon adet satılan serinin son oyunu olan Vice City 'nin Florida eyaletinde satışı durduruldu.

Haiti'li gruplar oyunda kendileri ile ilgili "Haiti'lileri öldürerek puan toplama" görevleri yüzünden firmayı dava ettiklerini söylediler. Ayrıca başka eyaletlerde de bu oyun ile ilgili davaların açıldığı belirtildi.

Kaynak : www.cnn.com

Virüsler 2003 yılında 55 milyar dolarlık zarar verdi

Dünyanın önde gelen anti-virüs yazılımı üreticilerinden Trend Micro şirketi bilgisayar virüslerinin 2003 yılında şirketlere toplam 55 milyar dolarlık zarar verdiğini açıkladı. Özellikle Peer to Peer yani kullanıcılar arası dosya paylaşımının artması ile bu zararın katlandığını belirten Trend Micro yetkilileri bu zararın 2001 yılında 13 milyar dolar, 2002 yılında ise 30 milyar dolar olduğunu ve şirketler gerekli güvenlik önlemlerini almazlarda 2004 yılında ikiye katlanabileceği uyarısında bulundular. Hatırlanacağı gibi 2003 yılında özellikle Windows NT tabanlı işletim sistemlerinde bulunan RPC (Remote Procedure Call) açığı nedeni ile yeni Windows yaması çıkana kadar birçok kullanıcı ve şirket zor anlar yaşamıştı.

Şirket yetkilileri kullanıcıları ayrıca spam mail uyarısında da bulunarak bunların virüs taşıyabileceğini özellikle ev kullanıcılarının bu tür tehlikelere karşı hazır olmaları gerektiğini söyledi. Virüslerin artık eskisi gibi sadece kullanıcıların çalıştırdığı dosyalardan bulaşmadığını, IRC, ICQ, Microsoft Messenger ve mail yolu ile de kullanıcılar için büyük tehditler oluşturduğunu da belirten yetkililer kullanıcıların bu konular hakkında bilgilendirilmesinin gelebilecek zararı mutlaka azaltacağını söylediler.

Kaynak : www.reuters.com

Microsoft, Windows 98 kararından vazgeçti

Microsoft yıl başında yaptığı açıklamada artık Windows 98 kullanıcılarına teknik destek vermeyeceğini açıklamıştı. Ardından da gelen tepkiler sonucunda sadece telefon ile verilen teknik desteğin durdurulacağını ve 2004 yılı sonunda da Millenium Edition desteğinin kesileceğini belirtmişti. Ancak Windows 98 işletim sisteminin halen büyük bir çoğunluk tarafından kullanılması üzerine Microsoft bu kararından vazgeçtiğini açıkladı. Şirket 2004 yılında Windows 98 ve Millenium Edition kullanıcıları için teknik destek cd'leri dağıtacak.

Birçok ülkede özellikle kamu kuruluşlarında halen Windows 98 kullanıldığı ve bu sisteme verilecek olan desteğin birkaç yıl daha süreceğini belirten yetkililer aynı desteğin Millenium Edition için de geçerli olacağını açıkladılar. Ülkemizde de özellikle oyuncular tarafından sistem kaynaklarını az kullanması nedeni ile Windows 98 yoğun olarak halen kullanılıyor. Microsoft bu sistemler için yama desteğini de sürdüreceğini belirtti. Ayrıca bu karar bazı ülkelerin kamu kuruluşlarının Linux işletim sistemine geçmesi ile açıklanmış olması Linux'ın Pazar payını artırmaması için Microsoft tarafından yapılmış olan stratejik bir hamle olarak görülüyor.

Kaynak : www.microsoft.com

Oyuncudan yapımcıya dava

Çin'in en popüler online oyunlarından biri olan Hongyue 'da mallarının çalındığını öne sürerek dava açan Li Hongchen bu davayı kazandı. Yirmidört yaşındaki oyuncu bu oyun için iki yıl ve yaklaşık 1200 dolar harcadığını ve hesabının ve eşyalarının bir kişi tarafından çalındığını belirterek oyunun yapımcısı olan Beijing Arctic Ice Technology firmasına dava açmıştı. Bilgisayar ve internet konusunda son derece tutucu olan Çin mahkemeleri sürpriz bir karar ile Li Hongchen'in haklı olduğunu belirtti ve firmayı onun zararlarını ödemeye mahkum etti. Mahkeme oyun sunucularının oyuncuların her türlü hakkını savunmak zorunda olduğunu belirtti.

"Ben zamanımı, paramı ve bilgimi bu oyun için harcadım," şeklinde demeç veren Li Hongchen firmadan çalınan mallarını ve en sevdiği kostümünü geri aldı. Yargıç ise hırsızlığın boyutunun olmadığını ve kanunların her yerde bu suç ile savaşmak zorunda olduğunu hatırlatarak davayı bitirdi.

Kaynak : www.cnn.com

kenan9593

Microsoft, XP için yeni bir Service Pack (SP2) çıkarıyor

Microsoft Windows XP için uzun süredir hazırlığını yaptığı Service Pack'in ikincisini yakın bir tarihte çıkaracağını duyurdu. İlk beta olarak yazılım geliştiricileri ve MSDN (Microsoft Developer Network) üyelerinin kullanımına sunulacak olan bu yama paketi 2004 yılının ilk aylarında tüm Windows XP kullanıcıları için hazır hale getirilecek.

Bu yeni paket özellikle son bir yıldır kullanıcıların başını bir hayli ağrıtmış olan güvenlik açıkları kapatmasının yanısıra gelişmiş Bluetooth ve Wi-Fi Network desteği ile beraber gelecek. Ayrıca son zamanlarda Windows XP ile birlikte gelen Microsoft Messenger yazılımını kullanarak bulaşan virüsler yüzünden bu yama ile Messenger artık otomatik olarak başlamayacak. Ayrıca sistemler Internet Connection Firewall (ICF) açık olarak başlayacak.

Kaynak : www.neowin.net

Half-Life 2 Rusya'da çıktı!

Artık yılan hikayesine dönen Half-Life 2'nin şu sıralar illegal olarak Rusya ve Ukrayna'da satıldığı belirtildi. Birçok bilgisayar dükkanında satıldığı belirlenen oyunun şu an Asya tarafına da verildiği söyleniyor. Vivendi yetkilileri bu konuda hiçbir açıklama yapmazken bu oyunun çalışan versiyonunun nasıl sızdığı hala bir sır. Birçok site oyunun kaynak kodlarının çalınması ile iptal edilme aşamasına gelen Half-Life 2 projesine destek vererek kodlarını yayınlamayı kaldırmış ve bu kodlara verilen linkleri iptal etmişti.

2003 yılının sonunda oyun piyasası bu oyunun kaynak kodlarının çalındığı haberi ile çalkalanmıştı. Diğer bir beklenen oyun olan Doom 3 ise Half-Life 2 'yi beklediği için gecikmişti. Tahminlere göre çalınan Half-Life kaynak kodları ve bazı modeller derlenerek tam versiyon gibi piyasaya sürülmüş durumda. Ancak yapılan açıklamalar oyunun çalışan versiyonunun satıldığı yönünde. Bu durumun oyunun gidişatını nasıl etkileyeceği ise bilinmiyor.

Kaynak: www.neowin.net

Bay X-Box istifa etti

Microsoft'un oyun departmanının başında olan Ed Fries istifa etti. 1995'ten beri firmanın imzası bulunan birçok oyunun geliştiriciliğini üstlenmiş olan Ed Fries özellikle X-Box için çalışmalar yapmış ve gelişiminde büyük rol oynamıştı. Oyunların X-Box ile uyumlu olması konusunda çalışmalar yapmış ve bazı oyunların gelişimine de (Özellikle HALO) katkıda bulunmuş olan Fries'ın istifasının Microsoft oyun departmanında büyük yankı uyandırdığı belirtildi. İstifanın nedenini ise her iki tarafta açıklamadı ancak yerine geçici olarak oyun departmanının CEO 'su Shane Kim'in atandığı belirtildi. Ed Fries'ın ise büyük bir oyun firması ile büyük ölçüde anlaştığı dedikoduları dolaşıyor. Bu gelişmenin yeni X-Box konsolunun geleceğini ne şekilde etkileyeceği ise bilinmiyor.

Kaynak: www.cnn.com

Viagra bir numaralı spam mail objesi

America Online (AOL) internet üzerinde kullanıcıların en çok canını sıkan şeylerden birisi olan spam mail'ların en çok kullandıkları kelimelerin listesini yayınladı. Hemen her gün yüz milyonlarcasının etrafa dağıldığı bu spam mail'larında en çok "Viagra" kelimesinin kullanıldığını belirten AOL yetkilileri ikinci sırada "Daha büyük" ve üçüncü sırada "Internet üzerinden diploma" anahtar kelimelerinin kullanıldığının altını çizdi.

Şirket 2003 yılı içerisinde AOL firmasının kullanıcılarına gelen 500 milyon tane spam mail'ı bloke ettiğini açıkladı. Şirket ayrıca günlük mail trafiğinin yüzde seksenini spam mail'lerin oluşturduğunu belirtti.

Kaynak : www.aol.com

eBay şakası kısa sürdü

Internet üzerindeki en büyük açıkarttırma sitesi olan Ebay ilginç bir şakaya ev sahipliği yaptı. FishstuffNthings adını kullanan bir kişi Batı Virginia eyaletini satmak üzere bir müzayede başlattı ve bu müzayede 56 tane teklif aldı. En yüksek fiyat teklifi 120 milyon dolar ile nosnam1488 adlı kişi tarafından verildi. Ancak bu şaka kısa sürdü ve eBay yetkilileri hemen bu arttırmayı kapattı.

Arttırmanın bilgi kısmında ise eyaletin bayrağının, anayasasının, kuşlarının ve şarkıcılarının değiştirilemeyeceği, FishstuffNthings adlı kişinin ise açık arttırma bitiminde imparatorluk koltuğundan ineceği şeklinde ibareler yer alıyordu.

Kaynak : www.cnn.com

kenan9593

HABERLER

VIA yeni bir oyun konsolu çıkarıyor

Uzakdoğunun en büyük hardware üreticilerinden birisi olan VIA firması yeni bir oyun konsolu çalışmalarına başladığını açıkladı. İçerisindeki parçaların çoğunu VIA kendisi üretecek ve PC tabanlı oyunları çalıştıracak. Konsolda ayrıca DVD-ROM sürücüsü, hard disk, entegre ekran kartı ve DDR SDRAM bellek bulunacak.

Sistemi DirectX 9 ile uyumlu şekilde yapacaklarını açıklayan firma yetkilileri konsolun bu sistemi kullanan her oyunu çalıştıracağını ve kullanıcıların bu konuda endişe etmemeleri gerektiğini söylediler. Ancak hızla gelişen oyun sektörü ve bu sektörün devamlı olarak artan hardware ihtiyacını statik bir konsolun nasıl takip edeceğini zaman gösterecek.

Kaynak : www.neowin.net

Mitnick'ten hacker'lara çağrı

Dünyanın bir numaralı hacker'ı sayılan ve cezası yeni dolan Kevin Mitnick yeni yazacağı kitaba hikayeler koymak için dünyadaki hacker'lara çağrı yaptı.

Mahkemenin kendisi için vermiş olduğu Internet'e girmeme ve bilgisayar kullanmama cezası yeni dolmuş olan Mitnick en beğendiği hikayeyi kitabına koyacağını ve 500 dolar ödül vereceğini söyledi. Ayrıca bu kişilerin kimliklerini gizli tutacağının da sözünü veren Mitnick kendisinin 2010 yılına kadar kendi hack hikayelerinin yasaklandığını ancak başkalarının hikayelerini yayınlatabileceğini ekledi. Kitapta hack sistemleri ile ilgili bilgiler ve şirketler için güvenlik önerileri de bulunacak.

Kaynak : www.aol.com

Microsoft'tan otomobillere yazılım

Dünyanın en büyük yazılım firması olan Microsoft artık otomobiller için de yazılım üretmeye başlıyor. Windows Automotive adı verilen bu sistemin ilk örneği basına tanıtıldı. Bluetooth sistemini kullanan Windows Automotive ayrıca bu teknolojiyi destekleyen cep telefonları, notebooklar, avuçiçi bilgisayarlar ve tablet pc'ler ile uyumlu bir şekilde çalışabiliyor.

Ayrıca IR (kızıl ötesi) teknolojisini de desteleyen bu işletim sistemi ile web üzerinde dolaşabilecek, hava durumu hakkında bilgi alabilecek, bulunduğumuz yerin haritasına ulaşabilecek ve ses ile komut verebileceğiz. Bu sistem hakkında ayrıntılı bilgiye http://www.microsoft.com/automotive adresinden ulaşabilirsiniz.

Sun'dan işletim sistemi

Microsoft'tan sonra bilgisayar dünyasının en büyük firması olan Sun Microsystems "Sun Java Desktop" adında yeni bir işletim sistemi ile geliyor. Firmanın CEO'su Scott McNealy Berlin'deki Sun Network konferansında tanıttığı bu işletim sisteminin kendilerinin her zaman desteklediği "open source" diye tabir edilen kaynak kodlarının herkesin görebileceği ve geliştirebileceği şekilde tasarlandığını açıkladı.

Pazar payı olarak büyük beklentileri olduğunu ve güvenli sunucular isteyen firmaları hedeflediklerini belirten McNealy sistemin Linux tabanlı masaüstü işletim sistemi olarak da kullanılabileceğini söyledi. Konferansta bu işletim sisteminin maliyetinin Microsoft Windows'tan çok daha düşük olacağını söyleyen yetkililer yıllık maliyetinin 100 dolar gibi oldukça cüzi bir miktarda kalacağını açıkladılar. Ayrıca Java Desktop sisteminin kullanıcıların en büyük sorunlarından birisi olan virüslere karşı da son derece güvenli olduğu ve kullanılan Java teknolojisinin bu tür sorunları barındırmadığını söyleyen yetkililer bu işletim sisteminin en popüler programlar ile birlikte satışa sunulacağını belirttiler.

Bilgisayarınızı spam makinesine çevirebilen virüs

Anti-virüs firmaları yeni ortaya çıkan Bagle (diğer adı Beagle) virüsü için kullanıcıları uyarıyor. Bu virüsün yeni bir Sobig vakası olabileceği ve bu yüzden kullanıcıları mümkün olduğu kadar dikkatli olmaya çağıran anti-virüs yazılım firmaları virüsün çok kolay bulaşabildiği, e-mail eklentisi vasıtası ile geldiği ve genelde anlamsız karakterler içerdiğini belirtiyorlar. Virüs kullanıcının bilgisayarına bir proxy mail sunucusu kuruyor ve kendisini buradan başka kişilere e-mail vasıtası ile yolluyor.

En büyük anti-vürüs yazılımı üreticilerinden birisi olan F-Secure firmasının araştırma görevlisi Mikko Hypponen bu virüsü büyük mail sunucularının tesbit edebildiğini ve silebildiğini ancak kullanıcıların kendi bilgisayarları için mutlaka önlem almaları gerektiğini belirtti.

kenan9593

Blizzard'da şok istifa

Gelmiş geçmiş en başarılı oyun firmalarından birisi olan Blizzard'ın kurucularından Allen Adham istifa etti. Adham bilgisayar oyunları konusunda gelmiş geçmiş en başarılı otuz kişiden birisi olarak lanse edilmişti. 1994 yılında firmayı kuran 3 kişiden birisi olan Adham istifasına gerekçe olarak okuluna geri döneceğini ve ekonomi bölümünü bitireceğini gösterdi.

Şu sıralar Starcraft: Ghost ve World of Warcraft oyunları ile uğraşan Blizzard yetkilileri bu istifanın oyunların çıkış tarihlerini değiştirmeyeceğini belirttiler. Ancak yıllık cirosu küçük bir ülkeye eşit olan firmadan bu kadar ilginç bir sebep ile yapılan istifanın pek inandırıcı olmadığı ve Allen Adham'ın yeni bir oyun firması kuracağı yönündeki dedikodular ortalıkta dolaşıyor.

Half-Life 2 olayına FBI el koydu

Oyun sektörü Half-Life 2'nin kaynak kodlarının çalınması olayına Amerikan Federal Soruşturma Bürosunun el koyduğu haberi ile çalkalandı. Valve yetkililerince bilgi verilmemesine rağmen firmadaki bazı bilgisayarların incelemeye alındığı ve bu bilgisayarların kullanım raporlarına el koyulduğu söyleniyor.

Ayrıca San Francisco eyaletinde bu kaynak kodların çalınması ile ilgili bir baskın yapıldığı da gelen haberler arasında. Ancak bu haberlerin daha doğrulanmaması soruşturmanın ya gizli yapılmasına yada sadece bir dedikodu olmasına bağlanıyor. squeedlyspooch sitesindeki bir blog vasıtası ile yayılan bu haberin doğru olup olmadığını ise zaman gösterecek.

Logos: En büyük sözlük

Rodrigo Vergara adında bir kişi Internet'in en büyük sözlüğünü kullanıcıların beğenisine sundu. Yaklaşık 200 dilden sözcüklere ulaşabileceğiniz sözlükte ayrıca birçok lehçeden ve jargondan da kelimeler bulunuyor.

Özellikle ingilizce, italyanca, almanca ve fransızca opsiyonları ile göz dolduran bu sözlük ayrıca kolay kullanılabilmesi için her zaman masaüstünüzde görebileceğiniz bir versiyonunu da barındırıyor.

Çok geniş bir istatistik sayfası da barındıran bu sözlüğe http://www.logos.net adresinden ulaşabilirsiniz.

Mars fotoğrafları nVidia'dan

nVidia firması daha yeni Mars'a ulaşan araçlarda gelen fotoğrafları kendi kendi teknolojileri ile render edildiğini açıkladı.

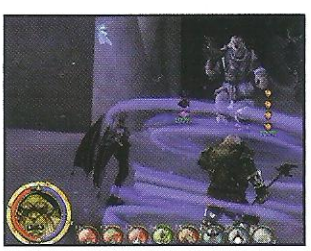
nVidia yetkilileri Mars yüzeyinden gelen fotoğrafların renklendirildiğini, işlendiğini ve üç boyutlu hale getirildiğini ve NASA yetkililerine verildiğini belirttiler. Bu fotoğraflara yakın bir zamanda internet üzerinden ulaşılabileceğini söyleyen nVidia yetkilileri ayrıca Mars'ın sanal bir haritasını da çıkarmayı planladıklarını açıkladılar.

Legend kapatıldı

Başarılı oyun stüdyolarından birisi olan ve Unreal serisini yapan Legend Entertainment kapatıldı. Atari firmasına bağlı olarak çalışan bu stüdyo yirmi kişiden oluşuyor ve Atari için hem Unreal hem de diğer bazı oyunlar için motorlar yazıyordu.

Firmadan yapılan açıklamaya göre açıkta kalan yirmi çalışandan bazılarının diğer birimlere kaydırılacağı ve çalışmalarına devam edecekleri belirtildi ancak internet üzerinde özellikle Unreal fanatiklerinin protestoları sürüyor. Ayrıca orjinal tasarımlarını yapan stüdyonun kapatılması ile şu anda hazırlanma aşamasında olan Unreal projelerinin akıbetinin ne olacağı ise meçhul.

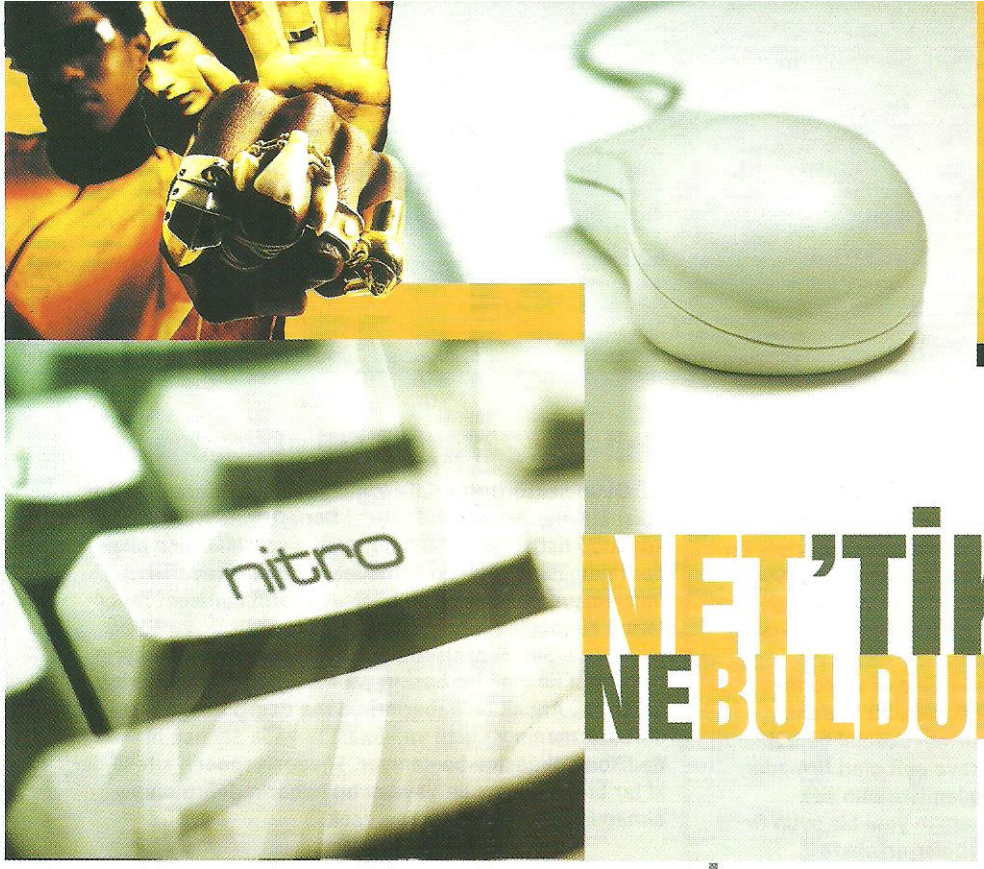
Ultima X projesi devam ediyor



Gelmiş geçmiş en başarılı MMORPG oyunlarından birisi olan Ultima Online'ın devamı niteliğinde yapılacak olan Ultima X projesinin devam ettiği açıklandı. Ülkemizde de büyük bir hayran kitlesine sahip olan bu oyunun yakın zamanda projenin rafa kaldırıldığı ve desteklenmeyeceği açıklanmış ve yüzbinlerce fanatiği hayal kırıklığına uğramıştı. Ancak Origin firması yetkilileri ufak bir ara verdiklerini ve bu oyunun gelişiminin devam ettiğini açıkladılar.

2004 yılı içerisinde çıkması beklenen oyunun ekran görüntüleri ise yayınlandı. Bu görüntülere http://www.gamespydaily.com/news/screenshots.asp?id=5613 adresinden ulaşabilirsiniz.

kenan9593



NET'TİK NE BULDUK

Fifacenter

Fifa Center sayısı bayağı az olan Türkçe Fifa sitelerinden birisi. Site hakkında ilk gözümüze çarpan şey kullanışlı tasarımı ve interaktif özellikleri. Üye olduğunuz zaman site içerisinde bulunan birçok özellikten ayrıca yararlanabiliyorsunuz. Aslında Fifa serisi oyuncularının tek buluşma noktası dersem pek de abartmış sayılmam. Site üyelerine geniş oyuncu veritabanı sayesinde mesaj atabiliyor ve ICQ UIN 'lerine ulaşabiliyoruz.

Site ayrıca bayağı sık bir şekilde güncelleniyor. Hemen her gün futbol konulu haberler ekleniyor. Çeşitli markaların yeni ürünlerinden önemli futbol olaylarına kadar birçok habere ulaşmak mümkün. Ayrıca forum üyeleri de önemli veya ilginç gördükleri haberleri site yöneticilerine ulaştırarak yayınlanmalarını sağlayabiliyorlar. Fifa oyunlarının resmi ve oyuncuların yaptığı yamalarını da indirebiliyorsunuz.

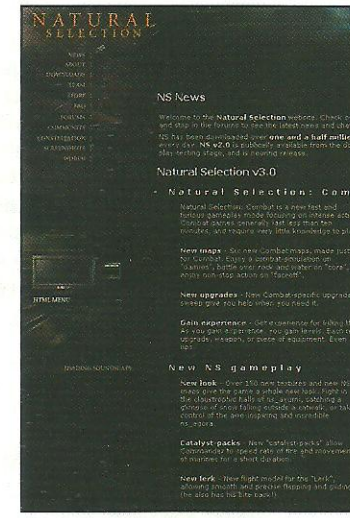
Sitede ayrıca çeşitli anketler, turnuva organizasyonları, ilginç ekran görüntüleri ve en önemlisi replay'ler bulunmakta. Beğendiğiniz oyuncuların maçlarını bilgisayarınıza indirip seyredebiliyor ve kendinizi daha da geliştirebiliyorsunuz.

Sitenin forumu ise başlı başına bir kaynak. Özellikle Fifa serisi oyuncularının binlerce mesajını bulabileceğiniz bu forumda ayrıca spor tartışmalarına ve diğer futbol oyunlarının geyiklerine ulaşabiliyorsunuz. Eğer bu tür oyunlara ilgi duyuyorsanız mutlaka ziyaret etmeniz gereken bir bölüm.

Fifa Center futbol oyunu hastalarının mutlaka görmeleri gereken bir site. Şahsen Championship Manager hariç futbol oyunu hastası biri olmamama rağmen bu sitenin özellikle forumlarında uzun bir süre kaldım.

Adresi: http://www.soccercenter.net/fifa

Natural-Selection.org



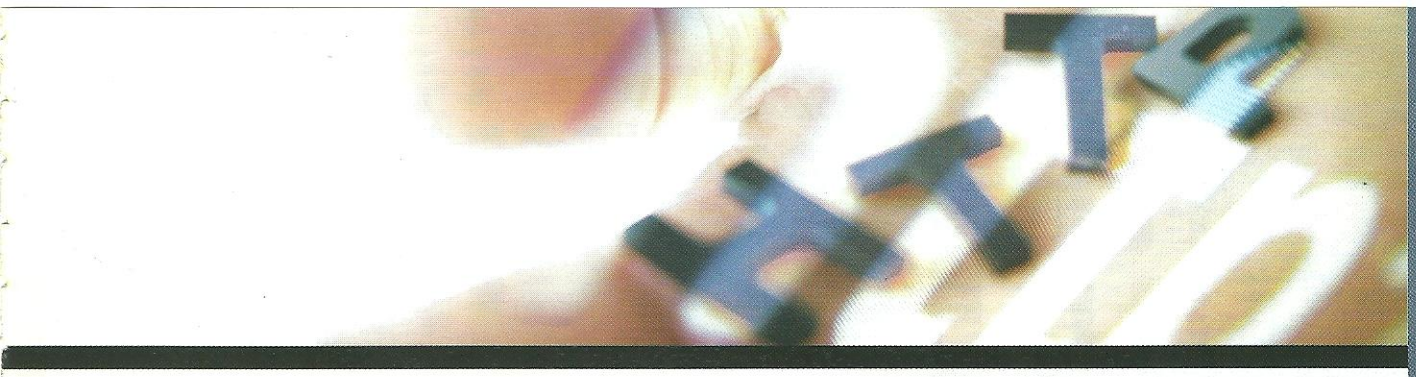
Counter-Strike 'dan sonra Half-Life severlerin yoğun rağbet ettiği modifikasyonlardan biri olan Natural Selection'ın resmi sitesi olan natural-selection.org bu oyun ile ilgili hemen herkesin uğrak yeridir. Günde yaklaşık 25.000 kişinin indirip kurduğu bu oyun kendi alanında bir ilk. Hem FPS (First Person Shooter) hem de RTS (Real Time Strategy) severleri kendisine çekmeyi başarmış olan Natural Selection'ı özellikle Starcraft ve Half-Life severler yoğun olarak oynuyor.

Oyunun resmi sitesi olduğu için oyuna eklenen yenilikler ve yama haberleri bu siteden okuyabiliyoruz. Özellikle sitenin forumları bu oyunun müdavimleri tarafından yoğun bir biçimde kullanılıyor. Yama değişiklikleri, oyuncuların istekleri gibi konular bu forumlarda tartışılıyor. Ayrıca uluslararası turnuva haberlerini de buradan okuyabiliyoruz.

Oyun ile ilgili en son dosyalar da bu sitede mevcut. Zaten resmi site olduğu için yeni çıkan yamalar ve Natural Selection versiyonları ilk olarak bu siteden duyuruluyor ve oyunculara sunuluyor.

Adresi: http://www.natural-selection.org

kenan9593



Doug's Windows Tweaks and Tips

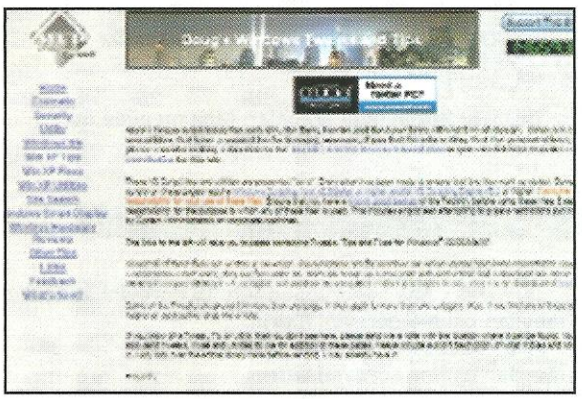
Bu site adından da anlaşılabileceği gibi bir Windows ince ayar sitesi. Ancak çoğu site gibi basit ayarları değil daha spesifik olan ve daha işe yarar şeyleri barındırıyor. Büyük bir ihtimalle hepiniz Hotmail'a girdiğinizde açılan Windows Messenger 'a kafa atma isteği ile doluyorsunuzdur. Bu site bunun gibi ayarlamalara öncelik vermiş. Denetim Masası (Control Panel) üzerinden kolayca yapamayacağınız ayarlamalar da bu sitede mevcut.

Tasarım olarak çok basit olması bence site için artı bir puan. Aradığınız şeyi basit tasarımı yüzünden kolayca bulabiliyorsunuz. Özellikle Windows XP ayarlarına öncelik verens itede ayrıca güvenlik ile ilgili makalelere de ulaşabiliyoruz. Windows XP ve 2000 'in kalbi olan Services kısmına bu sitede geniş yer verilmiş. Ayrıca sorunlu programları nasıl düzgün olarak kurabileceğiniz ile ilgili yazılar ve tavsiyeler de mevcut. Bütün bu ayarlamalar XP Pro ve XP Home Edition olarak ayrılmış.

Sitede ayrıca indirebileceğiniz "Doug's Windows XP Security Console" adlı bir program bulunuyor. Bu program ile Windows XP 'de bulunan bazı güvenlik ayarlarını kolayca yapabiliyor ve değiştirebiliyorsunuz. Bilgisayarınızı birden fazla kişi kullanıyorsa Denetim Masası ile uğraşmadan her kullanıcı için kolayca sınırlamalar getirebiliyor ve dosyalara erişimlerini denetleyebiliyorsunuz.

Kısaca bu site Windows XP 'nin derinlerine inmeden bazı özel ayarları değiştirmek isteyenler için bulunmaz bir kaynak. Ayrıca tecrübeli kullanıcılar için de birçok güvenlik makalesi barındırıyor. Kesinlikle tavsiye edebileceğim bir site.

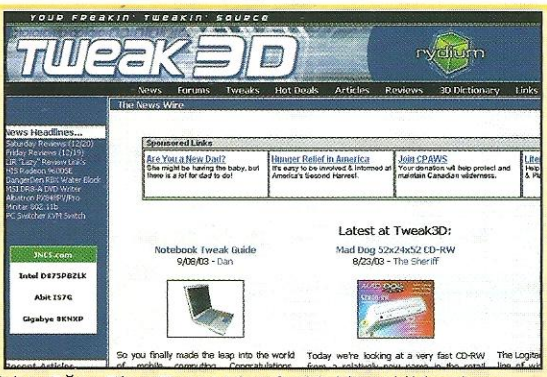
Adresi: http://www.dougknox.com/



Tweak 3D

İnce ayar sitelerine değinmişken sanırım Tweak3D 'yi de yazmadan olmaz. Bu site Windows ayarlarından daha çok ekran kartı ayarlamalarına yer veriyor. Ama bu kadarla da kalmıyor. Kablo modemler, AGP, CD-ROM, Mouse, Laptop gibi yüzlerce ince ayar makalesi ve yöntemlerini de barındırıyor. Bu ayarlamalar adım adım kullanıcıya anlatılarak gerçekleştiriliyor.

Site özellikle ekran kartlarının sınırlarını zorlamak isteyenlere göre. Çoğu oyuncu zaman zaman çeşitli programlar ve ayarlamalar ile bu işleme girişirler. Sitede ekran kartlarının modellerine, tiplerine ve markalarına göre birçok ayarlama yöntemi mevcut. Eski bir Voodoo 2'niz bile olsa sitede bununla ilgili yazılar ve yöntemler bulabiliyorsunuz. Bu bakımda son derece başarılı bir site olduğunu söyleyebilirim. Eğer Riva Tuner 'dan farklı bir şekilde ekran kartınızın performansını artırmak istiyorsanız bu siteye mutlaka bir göz atın.



Adresi: http://www.tweak3d.net/

kenan9593

PCHİLE

Simpsons: Hit & Run

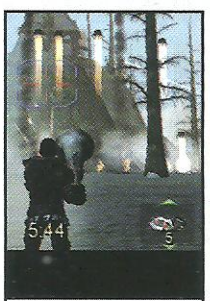
Options menüsünde L ve R tuşlarına basılı tutun, daha sonra aşağıdakileri yazın.

YYXX - Bütün araçlar tek çarpmada patlar
XXXX - Daha hızlı araçlar
YYYY - En hızlı araçlar
ABAB - Bütün ödül arabaları (ana menüde doğru yazılırsa araba kornası sesi geliyor)

Secret Weapons Over Normandy

Star Wars araçlarını açmak için;
X-WING - Ana senaryonun tüm 15 görevini ve tüm 21 meydan okuma görevini bitirin.
TIE - Ana senaryonun tüm 15 görevini ve tüm 21 meydan okuma görevini bitirin.

Armed & Dangerous



ARMED & DANGEROUS

DAJIGSUP - Hile Listesi
WAAAAAAH - Topsy Turvy
AMATINEE - Bütün Videolar
MISSIONS - Bütün Görevler
PRAYTOME - Yenilmezlik
SHIELDME - Maksimum Kalkan
NDMRBLTS - Maksimum Cephane
SHOESIZE - Büyük Ayaklar
EATGRENZ - Büyük Eller
VERYHIIQ - Büyük Kafalar
AMBULNCE - Maksimum Sağlık
SHOOTMOR - Maksimum Cephane

The Lord of the Rings: Return of the King

Gizli kodları açmak için son sahneyi (The Crack of Doom) geçin.

Sağlık Kazanma
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 7755 yaz.

Mükemmel Mod
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 5967 yaz.

Yok Edici
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 6869 yaz.

Bütün Yükseltmeler
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 8967 yaz.

Sonsuz Roketler
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 7795 yaz.

Yenilmezlik
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 7578 yaz.

Hedef Göstergesi Modu
Bir göreve başla, Esc'ye bas, sol ctrl'ye, sol shift'e ve sol alt'a basılı tut, ve numerik pad'den 9587 yaz.

XIII

Konsol hileleri;
Oyun sırasında F12'ye basın sonra aşağıdaki kodlardan birini yazıp enter'e basın.

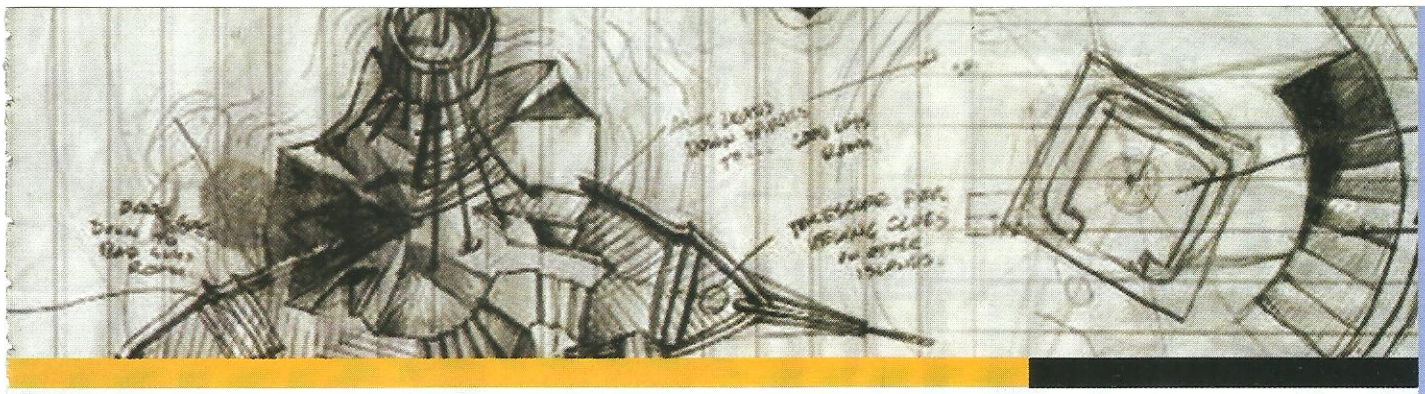
Şifre - Etki
healme #: Sağlık Verir (# 1-100 arasında bir rakam)
maxammo: Cephaneyi maximum yapar

Terminator 3: War of the Machines

Arnold (T-850) olarak oynamak için bir oyun başlatın (Single veya Multi), herhangi bir tarafı seçin ve oyuna başlayın.

Öldürebildiğiniz kadar Tech-Com'un Terminator'lerinden öldürün ve oyunun o andaki en iyi skoruna ulaşın. Ölüpte "respawn" ekranına gittiğinizde Tech-Com'u seçin ve Terminator (Arnold) çıkana kadar değiştirin.

kenan9593

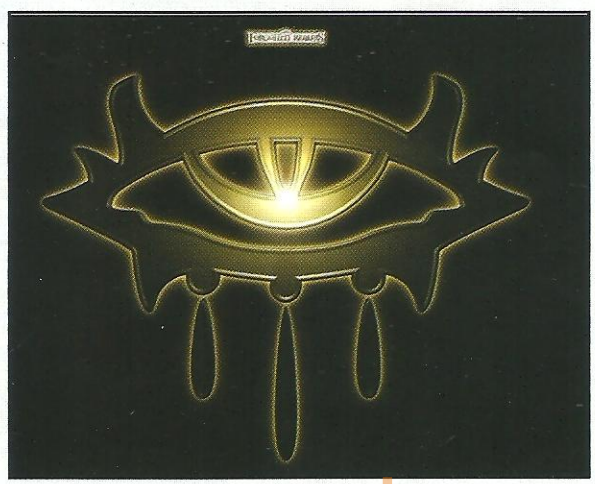


Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

Oyun sırasında (~) tuşuna basın ve DebugMode 1 yazın (büyük/küçük harf gözeterek) böylece hileler aktif olur. Aşağıdaki etkileri yaratmak için ilgili komutu konsola yazın.

Etki - Komut

Altın verir - **dm_givegold**
Yenilmezlik - **dm_god**
Sağlık kazanma - **dm_heal**
Karakter seviyesini belirleme - **dm_givelevel**
At sürme - **dm_mylittlepony**
Katil uçan inekler - **dm_cowsfromhell**
Strength'i ayarlama - **SetSTR**
Dexterity'yi ayarlama - **SetDEX**
Intelligence'ı ayarlama - **SetINT**
Wisdom'ı ayarlama - **SetWIS**
Constitution'ı ayarlama - **SetCON**
Charisma'yı ayarlama - **SetCHA**
Karakterin will save'ini ayarlama - **ModSaveWill**
Karakterin spell resistance'ını ayarlama - **ModSpellResistance**
Karakterin yaşını ayarlama - **SetAge**
Karakterin temel saldırısını ayarlama - **SetAttackBase**
Karakterin ırkını değiştirme (human, elf, vs.) - **SetAppearance**
Belirtilen miktarda tecrübe alma - **GiveXP**
Belirtilen miktarda seviye atlama - **GetLevel**
Karakterin fortitude save'ini ayarlama - **ModSaveFort**
Karakterin reflex save'ini ayarlama - **ModSaveReflex**



SILENT HILL 3

Sonsuz mermili makinalı tüfek yeri;
Oyunun başlangıcından sonra banyo penceresi çıkışından sola gidin. Çıkmaz sokakta.

Dövüş zorluk derecesini kolaya getirme;
Normal dövüş zorluk derecesi ayarında iken 2 kere bilerek ölün.

Sağlık göstergesi seçeneği;
Ekstra seçenekler penceresindeki sağlık göstergesi seçeneğini açmak için oyunu hard zorluk derecesinde bitirin.

Ölüm sahneleri;
Eğer nasıl tetikleyeceğinizi bulursanız oyunda bazı bölgelerde karakteriniz için özel ölüm sahneleri var.

Claudia'nın kolyesi;
Claudia ve Vincent arasındaki ara video bittiğinde ve Vincent öldüğünde kolyeyi Claudia üzerinde kullanın.

Heather Işını;
333 düşman öldürün.

Çılgın son;
Bütün canavarları melee silah kullanmadan öldürün.

Sağlık çubuğu;
Ekstra seçenekler kısmındaki sağlık çubuğunu açmak için oyunu hard action ve hard riddle zorluk dereceleri altında bitirin.

Silah konumları;
Metroda bir shotgun ve hastahanede bir makinalı tüfek bulabilirsiniz.

Oyunun son kapısında tarot kartı alma;
Normal zorluk derecesi:
Kuzeybatı pozisyonu: Eye Of The Night
Kuzeydoğu pozisyonu: Moon
Batı pozisyonu: High Priestess
Doğu pozisyonu: Fool
Güney pozisyonu: Hanged Man

Hard zorluk derecesi;
Kuzeybatı pozisyonu: The High Priestess
Kuzey pozisyonu: The Eye Of The Night Moon
Merkez pozisyonu: The Fool
Doğu pozisyonu: The Moon
Güneybatı pozisyonu: The Hanged Man

Işın Kılıcı konumu;
Kitabevinin anahtarını aldığımız koridorun sonunda kapının üzerinde asılı.

kenan9593

MATRIX ONLINE

Sina "Ivanhoe" Manas sina@nitrogamer.com

Kısa aralıklarla gösterime giren devam filmleriyle 2003 yılını en çok meşgul eden yapım şüphesiz Matrix oldu. Reloaded'ın izleyicilerle bulusmasıyla Matrix efsanesi oyun piyasasına da adımını attı. Filmde gösterilmeyen ama konuyu büyük ölçüde etkileyen olayların anlatıldığı Enter The Matrix oyununda Ghost ve Niobe'yi kontrol ederek Morpheus ve arkadaşlarına yardım ediyorduk. Oyun, filmdeki hareketleri yapmanın dışında oyuncuların beklentilerine cevap veremedi ve hatalarıyla hayal kırıklığı yarattı.

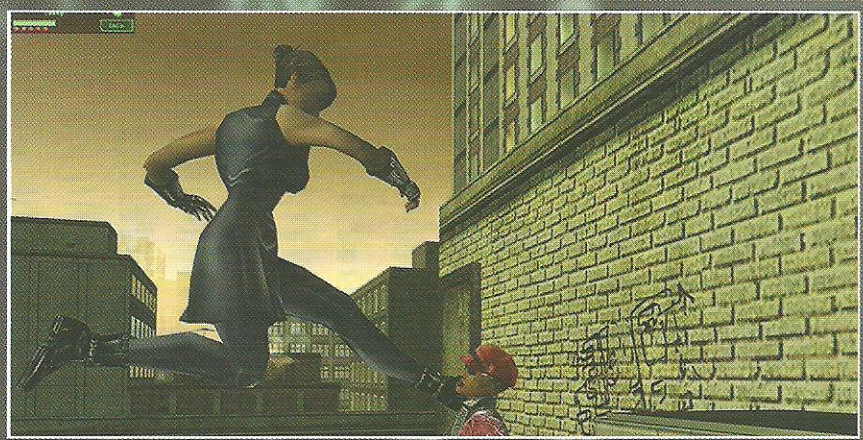
Üçüncü filmin gösterilmesiyle birlikte oyun dünyasını yeni bir heyecan sardı: Matrix Online. Bundan birkaç ay önce filmin sonunu bilmememize rağmen, bu yeni oyunun son filmin bıraktığı yerden başlayacak olması hepimize belli ipuçları verdi. Beklediğimiz gibi oldu ve Matrix sistemi çökmedi. Şimdi ise makineler ve insanlar arasındaki savaş devam ediyor. Yalnız bu sefer daha çok insan gerçeğin farkına vararak Matrix'ten uyanmaya çalışıyor. Bazıları ise gerçeğin farkına vardıklarında sisteme bağlı kalıp sanal dünyada yaşamayı seçiyor.

İşte burada devreye siz giriyorsunuz. Oyunda seçebileceğimiz iki taraf var. Birinde Morpheus ve Neo gibi insanları kurtarmaya çalışırken diğer tarafta makineler adına hareket edip sistemi korumaya uğraşacaksınız.

Yapımcı Monolith'in açıklamalarına bakılırsa oyunda gördüğümüz her türlü yapı ve bina sadece bir kutudan ibaret olmayacak. Gökdelenlerin içine girip bütün katları, ofisleri hatta otoparkları bile gezebileceksiniz. Oyunun ekran görüntülerine ve fragmanlarına baktığımızda aksiyonun bol olduğu yerler çatılar olacak gibi gözüküyor. Her girdiğiniz bölgeyi ayrı ayrı yüklemek yerine, siz ilerledikçe oyun yavaş yüklemeler yapacak. Bu yüzden oyunda durmak söz konusu değil.

Matrix Online'ı en çarpıcı kılan özelliklerden biri karakteriniz filmlerdeki gibi son derece karizmatik yapabilmeniz olacak. Siyah deri ceketler ve dizayn harikası aksesuarlarla çok farklı karakterler yaratabilirsiniz. RPG elementlerine sahip olan oyun, filmdeki gibi her şeyi öğrenebilmenize imkan veren bir sisteme sahip olacak. Bu özelliklerle helikopter uçurabilir ya da öldürücü dövüş teknikleri yaratabilirsiniz. İsterseniz öğrendiğiz bu programları başkalarıyla değişebilir ya da ticaretini yapabilirsiniz. Yapımcılara göre oyundaki görevler sıkıcı olmaktan çok Matrix dünyasına ışık tutan ve birbiriyle bağlantılı büyük bir senaryonun parçaları olacak. Kurtarıcı olarak karşınıza bir görev çıktığında, makinelerin yanında yer alan oyunculara da bunu durdurma görevi verilecek. Böylece sadece yapay zekayla uğraşmayacaksınız. Tam tarihi belli olmamasına rağmen Matrix Online 2004 yılında hazır olacak.

Ajanları merak ediyorsunuz herhalde değil mi? Evet oyunda onlar da olacak ve sizi durdurmak için ellerinden geleni yapacaklar.Bu arada Monolith'in ajanlar hakkında bir uyarısı var: "Neo gibi güçlü olana kadar herkesin yaptığını yapın, kaçın!"



kenan9593

JUDGE DREDD: Dredd vs. Death

Ziya "AncEstRaL" Akkoca ziya@nitrogamer.com

Bu ay size tanıtacağımız oyun Judge Dredd: Dredd vs. Death; nefes kesen bir first person shooter. Oyunu Yargıç Dredd' in içinden oynuyoruz ve oyun boyunca Yargıç Death (Rico) ile savaşıyoruz. Mega-City 1 'in sokaklarında adalet ve düzen için geziyoruz.

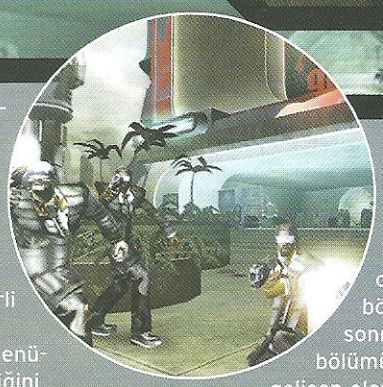
"Yıl 2079. Yargıç Joe Dredd ve kardeşi sayılan Rico adalet akademisinden mezun olmuştur ve ikisi de göreve hazırdır. Rico ile aslında kardeş değildirler, olamazlarda. Joe ne kadar kurallara bağlı ve sert ise Rico da bir o kadar sorumsuzdur. İkiside adalet akademisinde resimleri duvarları süsleyen efsane yargıç Eustace Fargo'dan klonlanmıştırlar. Akademinin en parlak iki öğrencisi "Taş kalpli" Joe ve "Sorumsuz" Rico o güne kadar sorunsuz yaşamış fakat Rico'nun akademide bir idol olan abisinin işlerine karışmasıyla karşı karşıya gelmişlerdir.

Hikayemiz Rico'nun abisine ihaneti ve sayılamayacak kadar çok suçu işlemesiyle başlar. Joe, Rico'yu yakalamaya zorlanır ve onu ay benzeri bir hapisane olan Titan'a gönderir. Joe'nun adalete olan sadakati akademi tarafından ödüllendirilir ve üst düzey yargıçlığa terfi eder. Hesaba katmadığı şey ise kardeşi Rico' nun (Yargıç Death) 22. yüzyılın ilk yıllarında hapishaneden kaçışıdır. "

İngiltere'de oldukça popüler çizgi roman serisinden uyarlama bir oyunu, bir çizgi roman serisi ve bir filmi olan Judge Dredd şimdide Dredd vs. Death ile karşımızda. Rebellion'un geliştirdiği oyun gelişmiş grafik motoruna sahip. Dredd vs. Death' in grafik motoruna bir örnek isterseniz yine "efsane" olarak tabir edilen bir oyun, bir Rebellion yapımı olan Aliens vs. Predator yeterli olacaktır. AvP'nin grafik motorunun yanı sıra menülerini ve oynanabilirliğini bu oyunda görmek mümkün. Ekranın üç köşesine yayılmış menü sistemi ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi size veriyor. Sol altta canınız ve zırhınız hakkında bilgiler bulunurken sağ altta silahın durumu, mermi kapasitesi hakkında bilgi sağ üst köşede ise envanterdeki diğer silahları görebiliyoruz. Oyunda tanıdık silahlar değişik görüntülerle elimize geçiyor. Her oyunda olmayan silahları görmek/kullanmak mümkün. Flame Thrower / Grenade Launcher bunlardan birkaçı.

Gelişmiş Yapay Zeka etkileşimli bölümlerle birleşince nereden ne tehlike geleceğini kestirmek güç oluyor. Çoğu oyunda saldırmak için kapıyı açmanızı bekleyen, siz kapıyı açana kadar etrafta gezinen düşmanlar bu oyunda sesinizi duyar duymaz yada sizi görür görmez yaklaşıyor, boş anınızı kollamaya başlıyor. Dikkatli olunmazsa başka birine ateş ederken yanıbaşınızda düşmanı bulmak vede ölmek an meselesi.

Oyun grafik olarak üstün özelliklere sahip olmasına rağmen orta düzey bir bilgisayarda detaylara çok yüklenmeden rahatlıkla oynanabilir. Oyunun grafikleri ve sesine gelmeden önce ilginç bir özelliğini belirtmek isterim; 25 bölümün hepsi birbiriyle etkileşim içinde. Oyunun standart bir rotası



mevcut fakat biraz daha karıştırıp zaman harcayınca 10. bölümden sonra 20. bölümü oynamak gelişen olaylara göre 15. bölüme dönmek mümkün. Ben başaramamış olsamda denemeye değer, biraz kafa karıştırsa da ilginç ve 2. kez oynanacağı zaman daha eğlenceli olmasını sağlayan bir özellik. Yeniden grafik ve ses özelliklerine dönelim.

1600*1200'e kadar bütün çözünürlükleri destekleyen oyun donanımın mümkün kıldığı modları açıyor gerisini ise göstermiyor. Örnek olarak GeForce4 Mx serisi bir ekran kartıyla belirli bir çözünürlüğün üzerine çıkamıyorsunuz. Orta sınıf bilgisayarlarla oynanabileceğini daha öncede söylemiştik. Fakat tam olarka tadını çıkarmak, gerçek Judge Dredd efsanesini yaşamak için önerilen sistem ile oynamanız daha iyi olur.

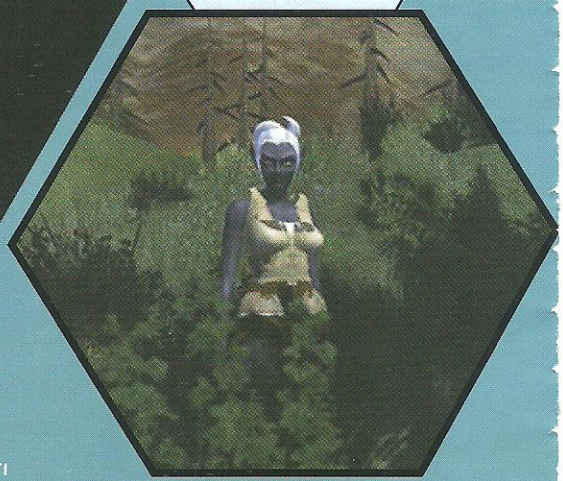
Görüntüden sonra bir oyundaki en önemli 2. özellik olan ses bu oyunda 1. özellik olsa yeridir. Eax desteği ve Dolby Dijital kayıt sayesinde sizi yerinizden hoplatacak efektlere hazır olun. Karanlık bir sokakta ilerlerken çöpten çıkan bir kedi yada size saldıran birisi sizi ne kadar korkutabilirse bu oyunda da o kadar korkuyorsunuz.

Multiplayer desteği sayesinde 1'e 1 rakibinizle savaşmak, deathmatch modunda 20'nin üzerinde oyuncuyla çatışmak mümkün. Rebellion Battlenet gibi bir sistem oluşturumu bilinmez ama oyunun ilk versiyonlarına gösterilen ilgiye bakılırsa HL2 ve Doom3'ün yarattığı boşlukta Judge Dredd: Dredd vs. Death'in ilgi çekeceği kesin.

kenanno93

EVERQUEST II

Onur "Def" Konuralp
onur@nitrogamer.com



En başarılı MMORPG'lerden birisi olan Everquest bildiğiniz gibi yüz binlerce insanı ekranlarının başına çivilemiş bir oyundu. Sony Entertainment ve Verant Interactive firmalarının birlikte çıkardığı bu oyun tahmini olarak 600 bin kadar kayıtlı kullanıcı ile rekordan rekora koşmuştu. Zaten bu tür oyunların hiçbir zaman bitmemesi ve oyunculara sundukları ortam bu sayıları şaşkınlık ile karşılamamızı engelliyor. Zaman zaman Everquest yüzünden günlerce evlerine kapanan, okullarını aksatan ve aileleri ile kavga eden insanların varlığını okumuştuk. Bütün bunlar bu oyunu hiç bilmeyen birine bile atmosferi hakkında bir ipucu veriyordu.

Everquest çıktığı zaman diğer MMORPG oyunlarından çok daha fazla ilgi çekmişti. Bunun nedeni oyuncularına sunduğu dünya ve dial-up kullanıcılarının bile rahatça oynayabileceği bir oyun olmasıydı. Bu türün diğer oyunları genelde iyi bir bağlantı istiyordu ve bu Everquest'in daha çok tercih edilmesinin sebeplerinden biriydi. Ayrıca Sony'nin büyük paralar ile desteklemesi ve oyunun kendini devamlı yenilemesi zaten Everquest'i MMORPG piyasasının bir numarası haline getirmişti. Oyun için eklenti paketlerinin çıkması ise popülerliğini yitirmemesini sağlamıştı.

Bütün bunların dışında Pocket PC, Palm, Macintosh hatta cep telefonları için bile Everquest versiyonlarının çıkması oyunun çok daha geniş çevrelere yayılmasını kolaylaştırdı. Sony ve Verant bütün bunların üzerine Everquest 2 ile tekrar MMORPG piyasasında ön plana çıkmaya çalışacak. Bu oyun bir eklenti yani expansion paketi olarak değil, önceki oyunun geliştirilmiş bir versiyonu olarak bizlere sunulacak. Yani bu oyunda herkes önceki oyundan bağımsız olarak sıfırdan karakterlerini yaratıp geliştirmeye çalışacak.

Oyun hakkında ilk göze çarpan şey grafiklerinin önceki versiyona göre çok daha iyi olması. Her obje inanılmaz gerçekçi görünüyor ve oyunun akıcılığı da çok daha güzel olacak gibi görünüyor. Bu aslında bizleri hem korkutuyor hem de sevindiriyor. Bu kadar detay olması acaba hala dial-up türü bağlantılar ile oynayabilecek miyiz sorusunu aklımıza getiriyor. Oyunun minimum sistem gereksinimlerinin bir önceki versiyonuna göre çok daha fazla olması Verant Interactive firmasının artık düşük bilgisayar sistemlerine sahip kişileri değil, son iki yılda sayıları bir hayli artan ve yeni teknolojileri yakından takip eden oyuncuları hedef aldığını gösteriyor. Aslında artık bilgisayarlarında yeni çıkan oyunları oynamak isteyen kişiler için bu oyunun istediği minimum gereksinimler çok fazla sorun olmayacak gibi. Ayrıca oyunun software mode destekleyecegi yönünde bir açıklama da var. Grafikler hakkında tek bir cümle söylemek gerekirse Morrowind'in grafikleri ve yenilenmiş Everquest sistemine sahip.

Oyun yine beş kıtası(Odus, Antonica, Kunark, Faydwer ve Velious) bulunan Norrath dünyasında geçiyor. Firmanın belirttiği üzere eski oyuna göre daha kolay bir sisteme sahip. Ayrıca eskisinden daha güzel bir chat sistem sunacak. Aynı World of Warcraft için planlanan ICQ benzeri bir chat penceresi olacağı söyleniyor. Açıkcası bu tür bir sistemin eklenmesi oyuncular için oyunu kolaylaştırıcı bir etken olacaktır çünkü MMORPG oyunlarında genelde pek oyun içerisinde bulunan chat sistemi kullanılmazdı. Daha kolay olan Messenger, AOL ve ICQ gibi programlar kullanılıyordu. Ayrıca guild sistemi ve grup kurma opsiyonu yine bu oyunda da var.

Artık hemen hemen bütün MMORPG yapımcılarının PvP(Player versus Player) olayına sıcak bakmaması bu oyuna da yansımış. Eski Everquest'te olduğu gibi bu oyunda da başka oyuncular ile savaşmak istemeyenler bu haklarını kullanabilecekler.

kenan9593

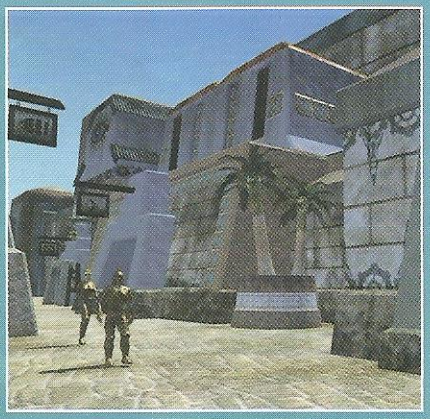
Oyunda 16 farklı ırk ve 48 farklı sınıf olacak. Yani eski oyundaki 14 ırk ve 15 sınıftan bir hayli fazla karakter çeşitliliği var. Artisan, Fighter, Mage, Priest ve Scout sınıfları kendi alt sınıfları ile 48 çeşit karakter seçeneği sunuyor. Karakter yaratırken yeni çıkan diğer MMORPG 'ler gibi çok fazla görünüm seçeneği de eklenmiş. Ayrıca yapımcılar oyuna devamlı yeni içerik ekleyeceklerini ve her ay çeşitli görevler verileceğini de belirtiyorlar. Yeni eklenen binlerce obje ilk oyuna göre büyük bir artı olacak. 160'tan fazla yaratık çeşidi ve dinamik olan harita ise oyunun daha büyük bir artısı. Yani oyunun dünyasını oyuncular şekillendirip geliştirecekler. Bence bu çok büyük bir gelişme, çünkü eski MMORPG'lerde oyuncular genelde yapımcıların kurduğu statik bir dünya üzerinde oynuyorlardı. Everquest 2 'yi diğer online oyunlardan ayıran en önemli nokta bence bu.

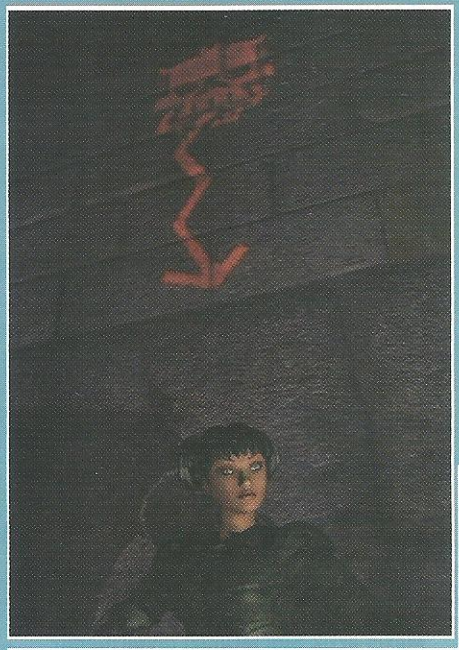
Bir sürü binek hayvanı ve denizde seyahat etmeyi sağlayacak olan çeşitli gemi ve bot gibi objelerin eklenmesi ile oyun daha da renklenecek gibi görünüyor. Eskiden çok fazla zaman alan ulaşım artık fazla acı çektirmeyecek. Ayrıca oyuncular apartmanlarda veya kendi evlerinde yaşayabilecek buralarda ticaret yapabilecekler. Guild evlerinin ekleneceği de ayrıca belirtiliyor. Zaten MMORPG oyunları en çok ev ve yerleşim birimleri ile oyuncuları kendisine bağlıyor. Hatta Ultima Online gibi oyunlarda bu evlerin ileride internet siteleri aracılığıyla satılabildiğine bile şahit olmuştuk.

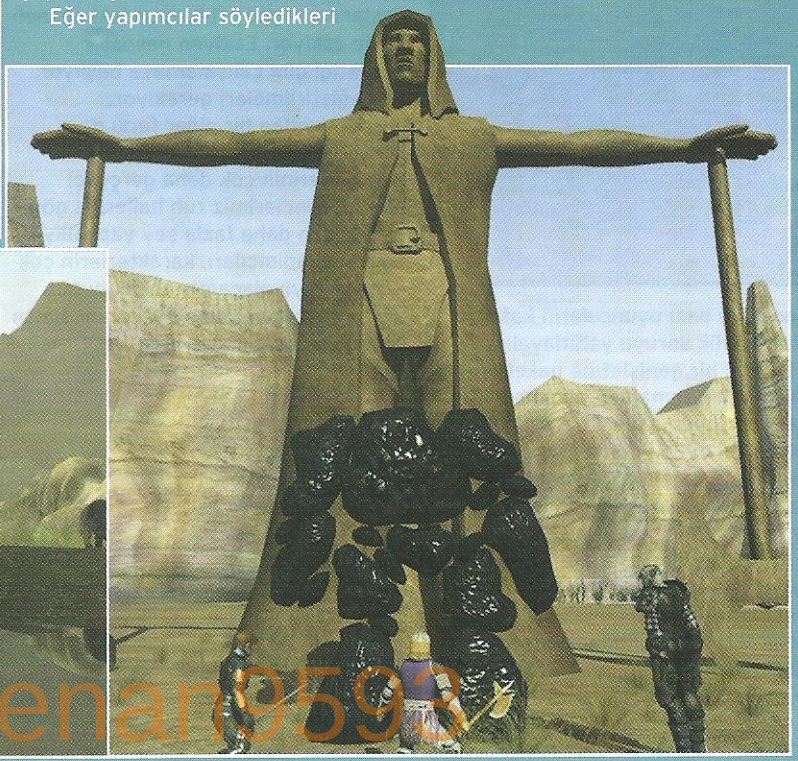
Karakterlerin ve yaratıkların yüzlerindeki ifadeler ise açıkcası çok gerçekçi. Savaş sistemi ise izlediğimiz tanıtım filmlerinden gördüğüm kadarıyla aynı zamanlarda çıkması planlanan World of Warcraft'tan daha kötü gibi görünüyor. Ancak sadece tanıtım filmlerini görerek bu konuda kesin bir yorum yapmak yanlış olacaktır.

Eğer yapımcılar söyledikleri tarihlerde projelerini bitirirlerse, 2004 yılı World of Warcraft ve Everquest 2 arasında bir yarış ile geçecek gibi görünüyor.

Everquest gördüğümüz kadarıyla çok güzel grafikleri ve dinamik dünyası ile oyunculara değişik bir MMORPG tecrübesi yaşatacak. Oyunun sistem gereksinimleri ise 1 GHz işlemci, 512 MB RAM ve minimum 64 MB ekran kartı istiyor. Ayrıca DirectX 9 desteklediğini de ekleyeyim. Bu gereksinimler ilk oyundan bir hayli fazla ancak buna değecekmiş gibi görünüyor.



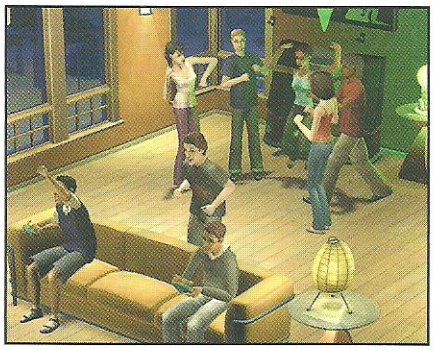


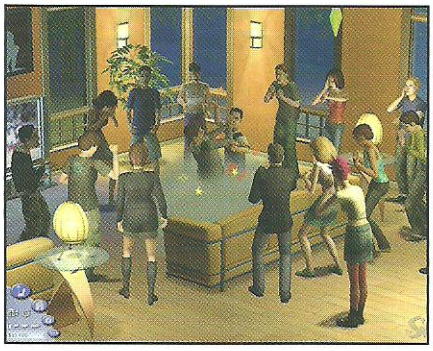


kenan9593

The Sims 2

Gelmiş geçmiş en çok satan bilgisayar oyunu olan The Sims'in ikincisi olan The Sims 2, 2004 yılında huzurlarımızda olacak. Her yaştan milyonlarca insanı ekranın karşısına hapsetmiş olan bu oyun, çok daha detaylı ve eğlenceli olarak geri dönüyor. Birçok insana hayallerindeki evi, işi ve yaşamı oynama şansı veren The Sims bakalım ne gibi değişiklikler ve yeniliklerle geliyor?





Öncelikle bazı oyuncuların kafasındaki en büyük soruyu yanıtlayalım. The Sims 2 bir genişletme paketi değil. İlkinden tamamen bağımsız olarak hazırlanmış, yeni bir oyun. Elbette eski oyuna benzer yönleri var. Yarattığımız karakterler yani Sim'ler her zamanki gibi yaşıyorlar, işe gidiyorlar, eğleniyorlar ve aşık oluyorlar. Eski The Sims için çıkan genişletme paketlerinde bulunan birçok şey bu oyunda zaten var.

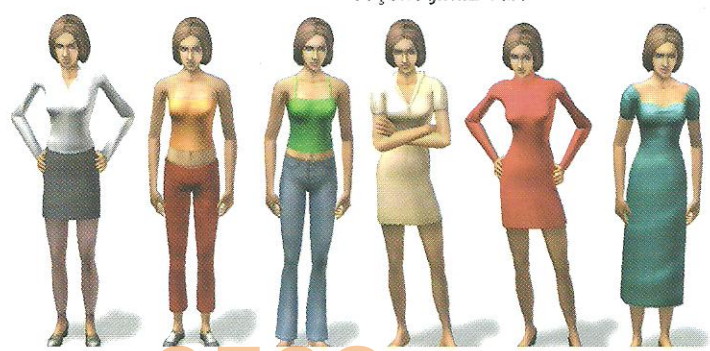
Artık Sim'lerimizi bebeklikten başlayarak elimizden geçirebiliyoruz. Yani yaratacağımız karakteri okula bile yollayabiliyoruz. Karakter yaratırken göz renginden eşyalarına kadar seçebiliyoruz. Hatta yapımcılar artık iki karakterin birbirine benzemeyeceği garantisini bile veriyorlar. Asyalı, Amerikalı, Çinli hatta Elf bile yaratabileceğimizi söylüyorlar. Sim'lerimiz artık yaşlanabiliyorlar ve belki de en ilginç özellik, Sim'lerimiz artık bir DNA yapısına sahipler. Bunun anlamı Sim'lerimizin fiziksel özellikleri ve yetenekleri artık çocuklarına geçebiliyor. Oyun esnasında kontrol ettiğiniz karakterin saçlarının beyazladığını bile görmek mümkün fakat bu özelliği kapayarak Sim'lerinizin yaşlanmamasını da sağlayabileceğiz.

Eski oyunda eklentiler hariç yaklaşık 125 nesne bulunuyordu. Yapımcılar bu sayının The Sims 2'de çok daha fazla olacağını söylüyorlar. Ayrıca nesnelerin özelliklerini de değiştirebiliyorsunuz. Yani istediğiniz renk ve desende eşya alabiliyorsunuz. Bununla beraber artık Sim'lerimizin yaşlanması gibi artık oyundaki nesneler de eskiyor. Eskiyen nesneler gerektiği gibi çalışmamaya başlıyor ve değiştirilmeleri gerekiyor.

İlk oyundan bir diğer farkı da karakterlerin görünüşlerinin ve hareketlerinin çok daha gerçekçi olması. Sim'lerimiz ruh hallerine göre eskisinden daha fazla şey yapabiliyor. Oyunun yapımcıları, karakterlerin çok daha detaylı olacağını ancak bunun oynanabilirliği etkilemeyeceğini, hatta kolaylaştıracağını söylüyorlar. Örnek

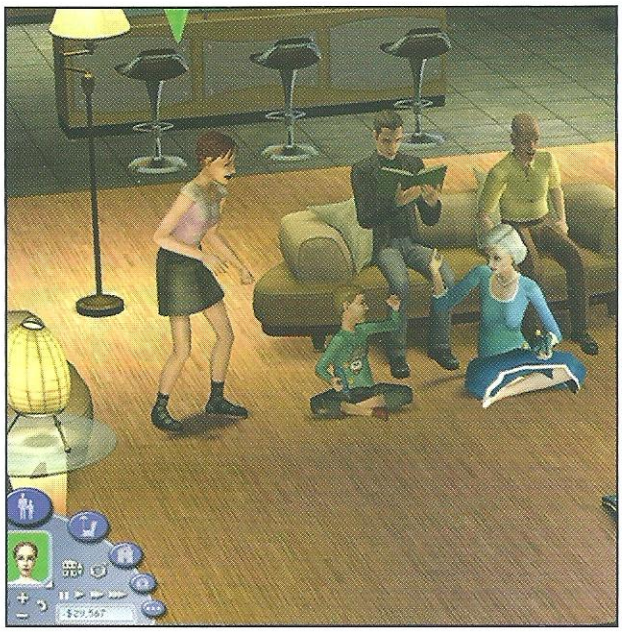
vermek gerekirse eski oyunda televizyon izlerken buzdolabından bir şey almak istediğimizde önce koltuktan kalkıyor sonra dolaba gidip yiyeceğimizi alıyorduk ve bütün bunları tek tek ayarlamak zorundaydık. The Sims 2'de siz buzdolabına tıkladığınızda karakteriniz otomatik olarak bu işlemleri yapıyor. Yapımcıların "Nested Actions" adını verdikleri bu

özellik oyunu oynarken hayatımızı kolaylaştıracak gibi görünüyor. Ayrıca Maxis artık Sim'lerimizi giydirmemiz için tamamen değişik bir sistem kullanacağını da açıklamıştı. Eskisinden çok daha fazla elbise ve görünüm seçeneğimiz var.



kenan9593

Onur "Def" Konuralp onur@nitrogamer.com

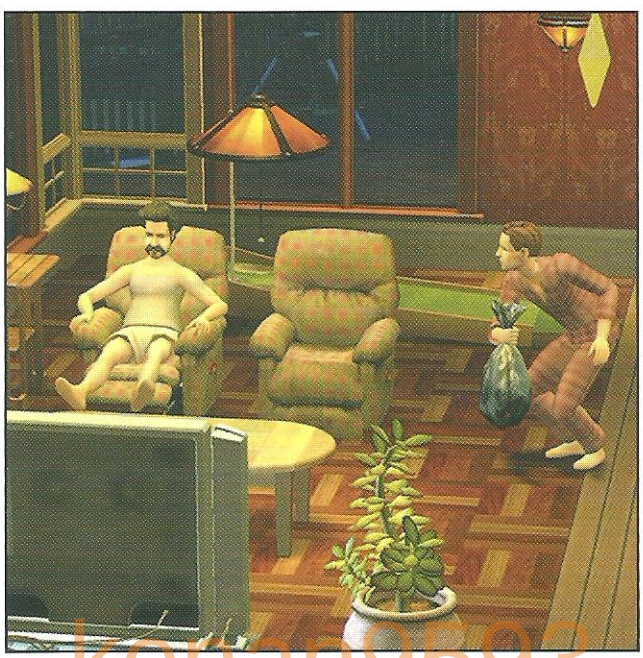


The Sims 2'de bir de "Life Score" yani yaşam puanı diyebileceğimiz bir kavram var. Bu puan sizin yaşamınızda süresince davranışlarınıza ve yaşadığınız olaylara göre artıyor veya azalıyor. Mesela evlenmek veya işten atılmak gibi olaylar sizin yaşam puanınıza etki edebilecek olgular.

Sanıyoruz The Sims oyununun yapımcısı Maxis'e ulaşan istekler işe yaramış olacak ki evlerimizde de iki kat sınırı kalkmış ve dört, beş katlı evlerde yaşayabiliyoruz. Evlerimize koyabileceğimiz eşya sayısı çok daha fazla. Ayrıca artık birden fazla ev sahibi olabiliyoruz. Yani yazlık bir ev veya orman içerisinde kafamızı dinleyebileceğimiz bir ev alabiliyor ve döşeyebiliyoruz.

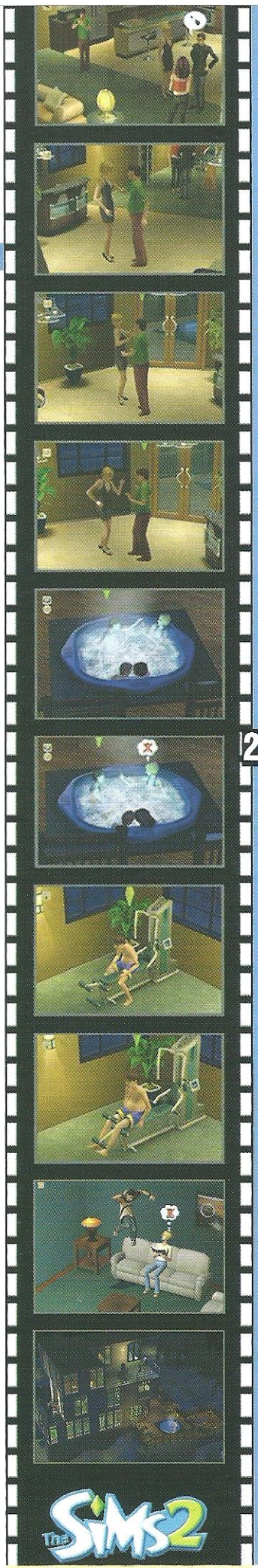
Eklenen diğer bir yenilik ise hava koşulları ve bu, Sim'lerimizin ruh haline yansıyabiliyor. Yani yağmurlu bir günde işe gitmek istemeyip televizyon izlemeyi tercih edecek bir karakteriniz olabilir.

Eski oyundaki aile albümü Sims 2'de çok daha gelişmiş bir halde geliyor. Artık sadece resimler çekmeyecek, aynı zamanda Sim'lerinizin hayatlarındaki önemli olayları video olarak da kaydedebilecek ve arkadaşlarınızla paylaşabileceksiniz.



Yapımcılar yaptıkları açıklamalar ile oyunda ev hayvanları ve şehir gezileri gibi özelliklerin olmayacağını belirttiler. The Sims 2'nin daha çok ev yaşamına odaklanacağını ancak eklenti paketleri ile yeni özellikler eklenebileceğini söylüyorlar.

Ancak oyuna eklenen en büyük değişiklik gelişmiş üç boyutlu grafik motoru. Ekran görüntülerinden edindiğimiz izlenim kadarıyla grafikler eski sürümünden çok daha güzel ve özenle hazırlanmış. Eski oyuna göre her şey daha yumuşak ve gerçekçi görünüyor. Buna rağmen sistem gereksinimleri Maxis'in açıklamalarına göre pek de fazla değil. 700 MHz'lik bir işlemci ve 32 MB'lık bir grafik kartı ile oyun normal bir şekilde oynanabilecekmiş. Aslında bu kadar yenilik içeren bir oyun için açıklanan sistem gereksinimleri biraz az gibi görünüyor.



kenan9593

World of Warcraft

Onur "Def" Konuralp onur@nitrogamer.com

Türk oyuncuların Ultima Online ile tanıştığı MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) oyunlarına Blizzard firmasının cevabı olan World of Warcraft ne yazık ki pek yakın zamanda çıkabilecekmiş gibi görünmüyor. İlk duyurusunun 2001 yılında yapılan oyunun çıkış tarihi resmi olmayan ağızlarca 2004 yılının yaz ayları olarak açıklandı.

Aslında bu tür oyunlar yurt dışında yıllardır oynanıyor. İnternet üzerinde MUD(Multi User Dungeon) ile başlayan bu furya daha sonra çeşitli oyunlar ile gelişerek günümüze kadar geldi.

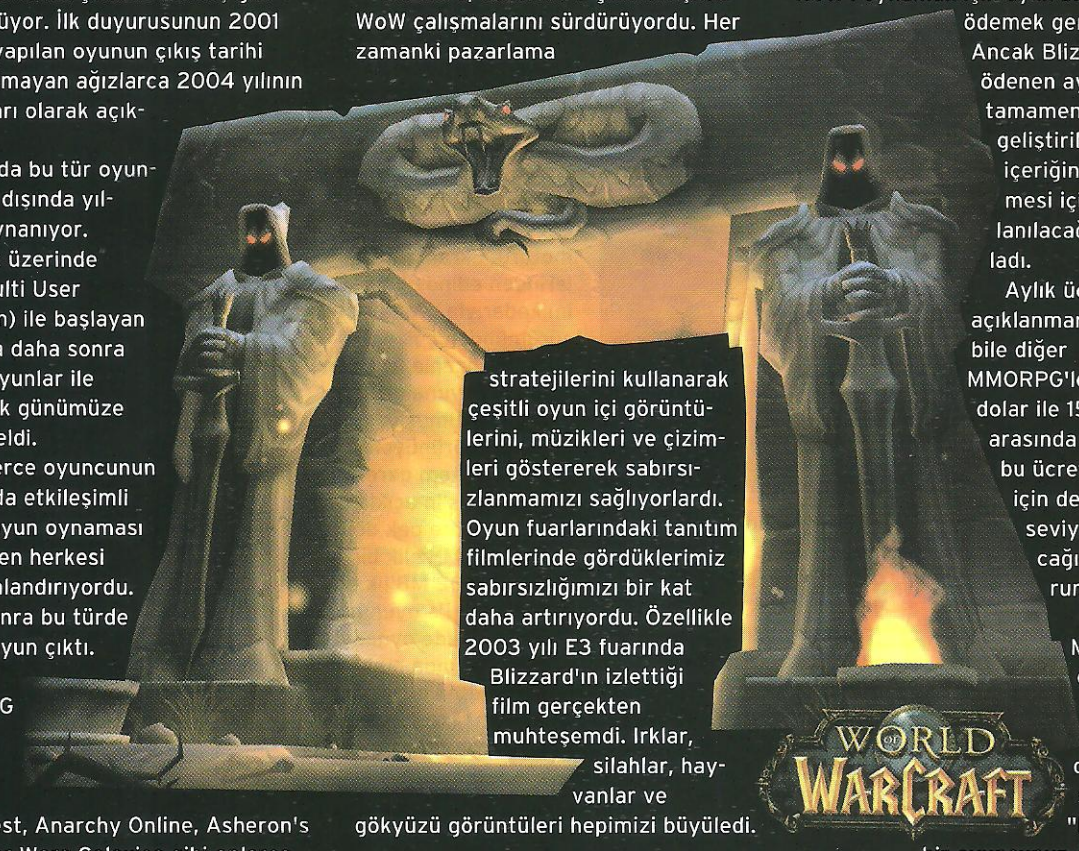
Yüzlerce oyuncunun aynı anda etkileşimli olarak oyun oynaması fikri zaten herkesi heyecanlandırıyordu. Daha sonra bu türde birçok oyun çıktı.

MMORPG furyası Ultima Online, Everquest, Anarchy Online, Asheron's Call, Star Wars Galaxies gibi onlarca oyun ile devam etti.

Dereyi görmeden...

WoW de bu oyunlardan birisi olacak. Blizzard tarafından daha yeni açıklanmışken aynı Warcraft 3'te yaşandığı gibi bazı protestolara hedef olmuştu. Bunun nedeni Warcraft severlerin bu tür değişimlerin oyunun ruhunu bozduğunu öne sürmeleriydi. Günlerce e-posta bombardımanına tutulan Blizzard bunlara pek kulak asmadı ve önce Wc 3'ü çıkardı. Bu oyun geniş kitlelerce sevildi ancak bir o kadar büyük bir kitle tarafından da eleştirilere maruz kalmaya devam etti. Oyunun grafik motorundaki değişiklikler, oynanabilirlik ve "hero" mantığı ile bu durum fazla uzamadı ve Wc 3 hem RTS(Real Time Strategy) oyuncularını hem de RPG(Role Playing Game) severleri kendisine çekmeyi başardı. Bunun nedeni oyunun muhteşem grafikleri ve multiplayer başarısıydı.

Blizzard, daha Wc 3 çıkmamışken WoW çalışmalarını sürdürüyordu. Her zamanki pazarlama stratejilerini kullanarak çeşitli oyun içi görüntülerini, müzikleri ve çizimleri göstererek sabırsızlanmamızı sağlıyorlardı. Oyun fuarlarındaki tanıtım filmlerinde gördüklerimiz sabırsızlığımızı bir kat daha artırıyordu. Özellikle 2003 yılı E3 fuarında Blizzard'ın izlettiği film gerçekten muhteşemdi. Irklar, silahlar, hayvanlar ve gökyüzü görüntüleri hepimizi büyüledi.



MMORPG'de yeni bir çağ mı?

Oyunun hikayesi Wc 3'ten dört yıl sonrasında yine Azeroth'da geçiyor. Hatırlayacağınız gibi Wc 3'te her ırk birçok savaş yapmış ve bu savaşların sonunda ırklar büyük zararlar görmüştü. WoW işte bu savaşlardan dört yıl sonrasını yani ırklar daha zar zor toparlanmışken başlıyor.

Wc 3'te bulunan bütün ırkları bu oyunda da görebileceğiz. Bu ırklar: İnsan, Dwarf, Night Elf ve Gnomes(Alliance) ve Orc, Tauren, Troll, Undead(Horde) olarak iki grupta toplanıyor.

Ayrıca Blizzard MMORPG oyuncularının büyük dünyaları ne kadar sevdiklerini göz önünde bulundurarak WoW dünyasının çok büyük tutulacağını, her ay yeni görevler, ödüller ve içerik ekleyeceklerini duyurdu.

Zaten bütün MMORPG'ler gibi WoW'i oynamak için aylık bir ücret ödemek gerekiyor. Ancak Blizzard bu ödenen aylık ücretin tamamen oyunun geliştirilmesi ve içeriğinin yenilenmesi için kullanılacağını açıkladı.

Aylık ücret daha açıklanmamış olsa bile diğer MMORPG'lerin 10 dolar ile 15 dolar arasında tuttukları bu ücretin WoW için de yakın seviyede tutulacağını sanıyorum.

Çoğu MMORPG oyuncusunun hoşlandığı diğer bir şey de "PvP": yani bir oyuncunun diğer oyuncular ile savaşabilmesidir. Blizzard bu sistemi oyuna ekleyeceklerini ancak sadece PvP yapmak isteyen oyuncuların yapabileceğini belirtiyor. Yani siz istemiyorsanız bu savaşların dışında kalabileceksiniz. Blizzard oyuncularının oyundan soğumaması için böyle bir önlem almış gibi görünüyor. Oyundaki görevlerden bazıları bulunduğunuz bölgede tamamlanabilirken bazıları sizi dünyanın öbür ucuna yollayacak. Bu görevleri kişilerden ve şehirlerdeki tavernalardan alabileceksiniz. Blizzard yaptığı açıklama ile bu görevlerin her zaman yenileneceğini ve bu iş için büyük bir kadro ve bütçe ayırdığını belirtiyor. Ayrıca her oyuncunun Ultima Online'da olduğu gibi bir banka sandığı olacak ve özel eşyalarını bu sandıkta saklayabilecek.

kenan9593

Ayrıca şehirlerde hepimizin Wc 3'ten tanıdığı karakterler de olacak ve bu karakterler ile konuşarak çeşitli görevler alabileceğiz.

Oyunda ayrıca klan ve guild(lonca) sistemi de bulunuyor. Çeşitli RPG oyunlarındaki gibi arkadaş-larımız ile kendi grubumuzu kurabiliyor ve görevleri beraberce yapabiliyoruz. Her oyuncu kendisine ait bir amblemi ve grubuna ait renkleri zırhları üzerinde kullanabiliyor. Ayrıca Blizzard oyuncuların kendileri için ev alabilmeleri için çalıştıklarını ancak oyun daha geliştirilme aşamasında olduğu için bu konuda şu anda tatmin edici bir açıklama yapamayacaklarını belirtiyor.

WoW Dünyası

WoW dünyasında şu an açıklanmış durumdaki yerler arasında Azeroth, Khaz Modan, Lordaeron ve birçok küçük egzotik ada bulunuyor. Zaten Blizzard üzerine basa basa MMORPG oyuncularının yeni yerler keşfetmeyi sevdiğini ve kendilerinin bu isteklere yanıt vereceklerini belirtiyor. Ayrıca önceki Wc oyunlarında büyük savaşların geçtiği yerler ve kalıntılar da gezilip görülebilecek yerler arasında. Oyuncuların her seviyedeki karakterleri için alanlar, zindanlar ve mekanlar mevcut. Blizzard bu konuda yaptığı açıklamada oyuncuların gezip savaşabilecekleri iki tür dungeon(zindan) yaptıklarını belirtiyor.

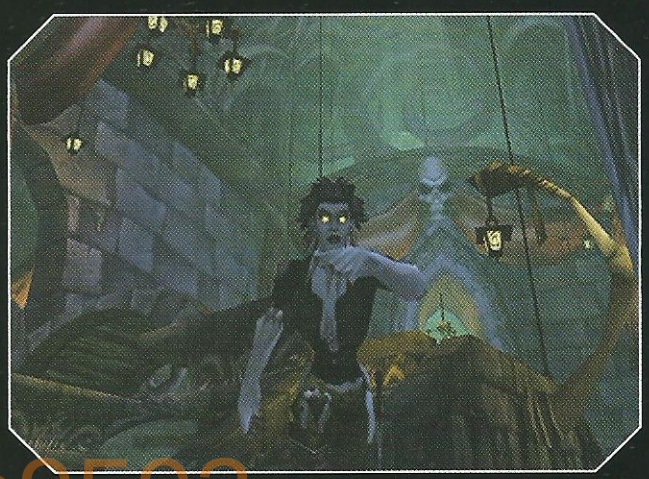
Bunlardan ilki olan "micro dungeon"lar her seviyedeki gelişmek isteyen karakterler için yapılmış. Yani yeraltı mezarlıkları, terkedilmiş madenler, mağaralar ve batık gemiler gibi oyuncuların girip karakterlerini geliştirebilecekleri yerler buralar. İkinci tip olan "world dungeon"lar ise oyuncuların gruplaşarak gezebilecekleri ve savaşabilecekleri yerler olarak tasarlanmış. Ayrıca Blizzard, deniz diplerinde de keşfedilecek bir sürü yer olduğunu da ekliyor.

Düşlerinizdeki karakter hangisi?

Karakter yaratmak ise bu oyunda başlı başına bir eğlence olacak gibi görünüyor. Yine her ırkın kendisine has görünümü, özellikleri, yetenekleri ve özel silahları olacak. Karakterler, seçtiği ırka göre WoW dünyasında farklı bir yerde oyuna başlayacak ve kendilerine özel yaşam alanlarına ulaşabilecek. Her ırk için bir sürü mevcut:

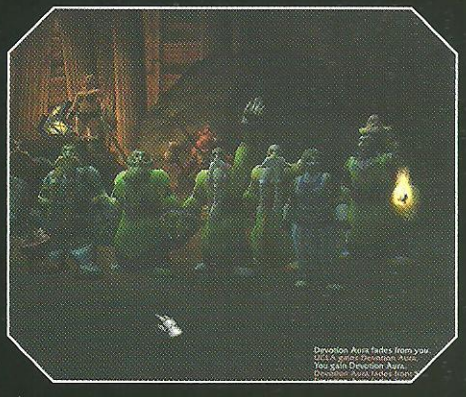
Sınıf	Irk
Paladin	İnsan, Dwarf
Rogue	İnsan, Dwarf, Night Elf, Orc, Undead
Priest	İnsan, Night Elf, Dwarf, Undead
Hunter	Night Elf, Dwarf, Orc, Tauren
Warlock	İnsan, Orc, Undead
Druid	Night Elf, Tauren
Warrior	İnsan, Dwarf, Night Elf,Orc,Tauren, Undead
Mage	İnsan, Dwarf, Undead
Shaman	Orc, Tauren

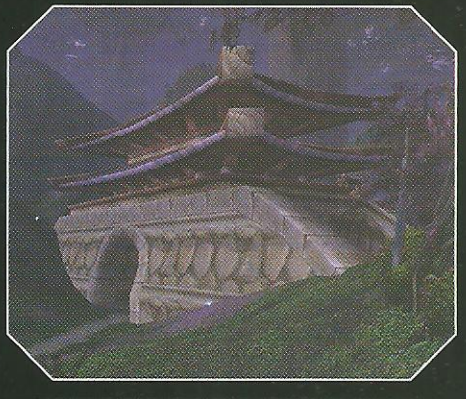
MMORPG'lerdeki en önemli özelliklerden biri ise karakterlerin nasıl gelişeceğidir. Bazı oyunlar level(seviye) atlama sistemini kullanırken bazı oyunlar ise skill(yetenek) sistemini kullanır.



kenan9593

World of WarCraft





Diablo'da bir özelliğinizi geliştirmek için belirli bir puan alarak seviye atlamanız gerekirken Ultima Online gibi bir oyunda bir özelliğinizi ne kadar çok kullanırsanız, özelliğiniz o derece gelişir.

Blizzard, oyunda bu iki sistemin de en iyi ve sevilen taraflarını kullanacaklarını, oyuncuların yeni özelliklere oyun sırasında görev tamamladıkça ve oyunda karşılaşacakları karakterler ile iletişim kurarak ulaşabileceklerini açıkladı.

Kılıç, balta ve ok kullanma gibi karakterlere özel yeteneklerin yanında kilitli şeyleri açma, ilk yardım, balık tutma gibi yetenekleri her sınıfa ait ortak yetenekler kullanılabiliyor.

Ayrıca bu tür oyunların en zevkli yanlarından biri oyuncuların silah, eşya gibi şeyleri kendileri üretebilmesidir. WoW bu sistemi de barındırıyor. Kendi adınız ile anılan kılıçları ve kendi yaptığınız iksirleri satabileceksiniz.

Tabii bu özellik sadece kılıç ve iksir ile sınırlı değil. Blizzard ileri bir tarihte bu sistem ile geniş bir açıklama yapacağını duyurdu.

Büyüler oyunda iki gruba ayrılıyor

Karakterler seviye atladıkça yeni büyüler ve özellikler öğrenebildiği gibi, tanrılarının kendilerine bahşettikleri büyü ve özellikleri de kullanabiliyorlar.

Büyü yapmak çoğu oyunda olduğu gibi "mana" kullanımı ile mümkün oluyor ve birçok büyü hem mana hem de malzeme isteyebiliyor. Geniş bir alana / kitleye etki eden büyüler de (fireball, sleep, confuse gibi) oyunda mevcut.

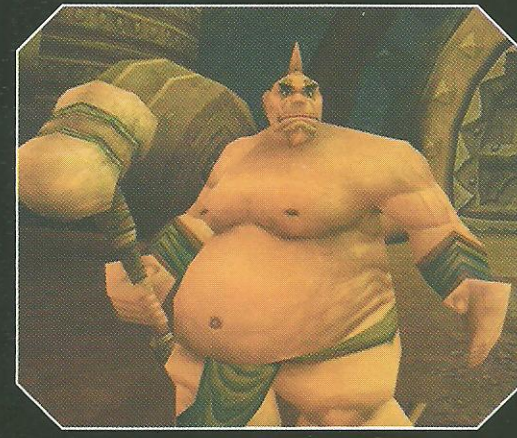
Asıl RPG öğeleri

Bu oyunu Diablo'dan ayıran en büyük özellik ise Blizzard'ın "hack-and-slash combat" dediği, savaşları sol mouse tuşuna hızlı basan birinin oyunda ilerleyebilmesi durumunun olmaması. Oyuncular her savaş için farklı stratejiler belirlemek durumunda. Diablo'da bulunan iksir (potion) mantığı bu oyunda değişmiş. Sağlık (life) ve mana(büyü enerjisi) seviyeniz her şekilde zamana bağlı olarak artıyor ve iksirler bu artış hızını yükseltiyor; yani anında etki yapmıyor.

Oyunda bind point denilen ve oyunlardaki kaydetme mantığına benzeyen yerlere giderek karakterinizin öldükten sonra ilk başladığınız yerde değil, bu bind point'lerde dirilmesini sağlayabiliyorsunuz. Bunun karakterinize yansıyacak bir cezası olacağı ancak bu cezanın sizi oyundan kesinlikle soğutmayacağı belirtiliyor. Öldüğünü zaman üzerinizde bulunan silah, zırh, iksir gibi eşyalar siz bu bind point'lerde tekrar dirildiğiniz zaman üzerinizde kalacak.

Ulaşım ise oldukça güzel yapılmış. İsterseniz yürüyerek / koşarak dolaşabileceğiniz gibi isterseniz Wc 3'te gördüğümüz Gryphon gibi uçan yaratıkları da kumanda edebiliyoruz. Ayrıca belirli bölgeler arasında çok çabuk gidip gelmeyi sağlayan noktalar da mevcut.

Her ırkın ulaşım için kullanabileceği kendisine özel hayvanlar ve araçlar da var. İnsanlar atlara binebiliyorken Orc'lar özel olarak bu iş için yetiştirdikleri kurtlara biniyorlar. Ayrıca oyuncuların kendilerinin açtıkları boyut kapıları (portal) ve bazı yerlerde bulunan ışınlanma noktaları (teleport) da mevcut.



kenan9593

İlginç olan bir nokta ise Tauren ırkının binebileceği bir şey olmaması. Onlara verilen "Plain Walking" yeteneği sayesinde bu ırk koşarak bir yerden başka bir yere oldukça hızlı hareket edebiliyor.

Her ırkın kendi şehri olduğundan bahsetmiştik. Seçtiğiniz ırk oyunda başlayacağınız şehri de etkiliyor. Bu şehirler oldukça güzel tasarlanmış ve ait oldukları ırkın karakteristik özelliklerini taşıyorlar. Night Elf'lerin şehri olan Darnassus tam anlamı ile bir orman şehri.

Dwarf'ların şehri olan Ironforge ise kayaların içine oyulmuş büyük bir zindan olarak gözümüze çarpıyor. İnsan ırkının şehri olan Stormwind ise tahmin edebileceğiniz gibi yüksek duvarlar ile çevrili bir kale görünümünde.

Oyunun kontrolü ise diğer MMORPG'lere benziyor. Ekranın alt bölümünde büyüleri ve eşyalara kolayca ulaşabileceğimiz bir yer var.

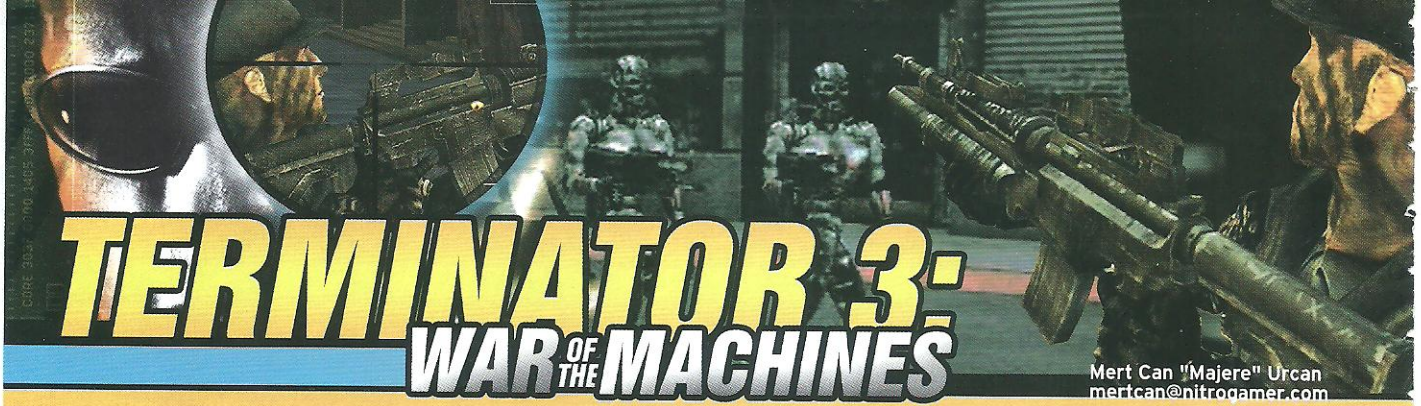
Ayrıca oyunda yönettiğimiz karakteri hem kendi gözlerinden hem de dışarıdan görebiliyoruz ki bu oyun için büyük bir artı. Blizzard WoW'i aynı Ultima Online gibi "shard"lara bölmeyi düşündüğünü söylüyor. Bu "shard"lar dünya üzerinde çeşitli yerlerde olacak ve her "shard"da oyunculara yardımcı olması bakımından GM(Game Master) denilen görevliler bulunacak.

Son sözü Blizzard söyleyecek

Kesinlikle, oyunun MMORPG sektörünü bir adım daha ileriye götüreceğini söyleyebiliriz. Zaten bildiğiniz gibi Blizzard her zaman devrim yaratan oyunlar yapması ile ünlenmiş bir firma olduğu için birçok oyuncu WoW'i de gözü kapalı alacaktır. Açıkçası biz de yeniden MMORPG dünyasına girmek için bu oyunun çıkmasını bekliyoruz. Blizzard bu konuda bir hayli esnek davranıyor ve "oyuncularımızın beklentilerine tam olarak cevap veren bir oyun çıkarmak istiyoruz, bu yüzden bir süre veremiyoruz" diyerek bizi beklediğimize değecek bir oyun çıkaracağı yönünde umutlandırıyor.

Umarım Blizzard bizi fazla bekletmez ve bu sonbahar beta testine başlayacaklarını duyurdukları WoW'i 2004 yılına yetiştirir.

kenan9593



TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Mert Can "Majere" Urcan
mertcan@nitrogamer.com

Evet, "Rise of The Machines" değil, "War of The Machines". Kaderin değiştirilemediğini, önlenemez şeylerin kesinlikle olacağını gördük, Arnold'un vali olmadan halkı fethet-mesini izledik, küçük reaktörünü patlatmasını ve geleceği bir kez daha (kısmen) kurtarmasını izledik... Şimdi neleri göreceğiz?

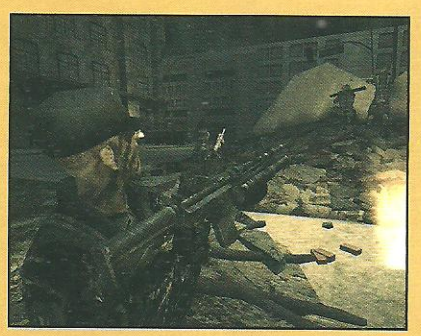
Skynet - İnsanlık bir tehlikedir, yok edilmelidir

Büyük ses getiren filmden sonra beklendiği üzere oyunuda çıktı; eskilerden Atari şirketinin Battlefield: 1942 vari bir aşmışlıkla reklamını yaptığı "Terminatör 3: Makinelerin Savaşı". Atari'nin kopya oyun yapmayacağını ummuştuk ama görünüşte aceleye gelmiş bir oyun izlenimi veriyor. Harika görünümlü bir yemek, tuzu çok kaçmış o kadar. T3: Makinelerin Yükselişi konsol oyunları için yapılıyordu, Makinelerin Savaşı ise PC'ler için. Genel olarak oyunun oynanış tarzı ve özellikleri Battlefield'e çok benziyor. Daha önce Battlefield oynayanlar T3:MY oynarken hiç problem yaşamayacaklar.

Skynet Vs Tech-Com

Oyunda Skynet için ölüm kusan makineler veya Tech-Com adına makine katili insanlar için oynayabiliyoruz. Kısaca iki taraf için de çalışabiliyoruz. Bu seçimlerde büyük farklılıklar getirilmiş; ağır zırhlı fakat hantal makineler, hızlı fakat sınırlı silahlarla koşturan insanlar. Avantaj ve dezavantajlar çok iyi belirlenmiş diyebiliriz. Araç kullanabilmek mümkün (ki zaten iki tane Terminatör türü araç bizzat) genel olarak tüm araçlar araba sınıfında, uçak vb. yok.

Üç tip oyun modu var. Beklendiği üzere amaçlı görevler, ikinci olarak her aksiyon oyununda olan "deathmatch" ve son olarak "elegeçir-elinde tut" mantığı olan bölge korumaya bağlı puan kazandığımız mod. Bu son mod Battlefield'ın "Conquest" moduna benziyor.



Amaçlı görevlerde belli bir hikaye akışı yaratılmamış, bu büyük bir eksik olmasına karşın bir iki görevde "Terminatör 2: Hüküm Günü" hikayesi örtüsü altında geçiyor. Tech-Com'da en yüksek puana sahip olduğumuzda Arnold'un canlandırdığı Terminatör (T-800 serisi) emrimize amade oluyor. Makine ve insanın en iyi yanlarını almış diyebiliriz: hızlı ve sağlam. Tabi gayet "bot" sal yapay zeka olduğu için aşırı bir zevk alınamıyor.

Terminatörler bizi es geçebiliyorlar, ıskalayarak mermiyle resim çizme üzerine programlanmış gibiler. Zaten yapay zekanın seviyesini belirleyememizde hoş bir durum değil. Terminatör olarak oynadığımızda o "kırmızı" gözlerinden her şeyi kırmızı görüyoruz, gözlerimiz yorulduğunda en azından bunu grafik ayarlarından kapatabiliyoruz.

Yapılar, haritalar Los Angeles'da geçiyor. Çoğunluğu savaş sonrası ayakta kalan yıkıntılar, askeri şeyler, yani filmlerinden alışık olduğumuz görüntüler. Haritaların bitiş noktalarında bitmeyen çöller, boş araziler var. Doğal olarak fazla bir merak uyandırmıyor.

Atari Skynet'i Çökertti mi?

Aceleye getirilmiş ve hatalarla dolu bir grafik motoruna sahip olması, genel olarak net üzerinden oynanması için yapılmış oyunu yıkıntı haline getiriyor. Görsel hatalar, işlemcinin doku kaplayacağım diye kendinden geçmesi ve yanlış yerleri kaplayabilmesi, seslerin ve efektlerin diyet bisküvi tadında olması, Atari'nin resmi sunucularının ilk başlarda pek bulunmaması, Gamespy'da da fazla sunucuya ulaşılamaması nedeniyle beklediği ilgiyi göremedi.... Atari büyük bir kaç yama paketi çıkartacağa benziyor, bu kadar ilginç hatalarla dolu oyunu piyasaya sürmeleri mantıklı değil.

"I'll be back!"

Atari'nin geçmişine baktığımızda, böyle bir oyun çıkartmış olması, çok seveni bulunan Terminatör hikayesini böylesine heba etmesini anlamsız buluyorum. Konsoldaki versiyonuna kendini daha çok kaptırması ve PC için yaptığı versiyona üvey evlat muamelesi yapması hata olmuş. Siz alacaksanız Terminatör sever olarak alın, en azından güzel yamalarla bir şeylere benzeme olasılığı var oyunun. Yada gelebilecek yeni Terminatör filmini bekleyin.

Yapım : Atari
Dağıtım: Atari
Tür : Aksiyon (FPS)
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

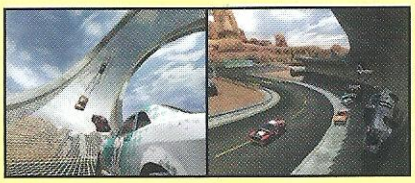
Minimum Gereksinimler:
PentiumIII 1Ghz veya AMD +1500
128MB RAM
1Gb Sabit disk alanı
NVIDIA Grafik İşlemcili 32Mb RAM'li
DirectX 9.0B veya uyumlu.
8x CD-ROM
Windows 98/2000/ME/XP işletim sistemleri.

kenan9593

TrackMania®

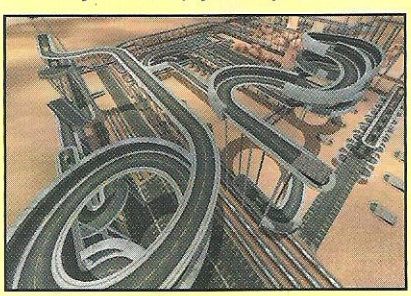
Kerem "blaster" Başol kerem@nitrogamer.com

Bir fransız firması, Nadeo tarafından üretilen oyunumuz TrackMania, klişeleşmiş araba yarışlarının konseptini değiştirecek kadar orijinal bir oyun. Pistleri kendi yaratıcılığınıza göre olabildiğince yüksek ve aksiyon içerecek şekilde çizebilir, gerçek zamanda deneyebilir, tekrar modifiye edebilirsiniz. Yani çılgınlık limitinizi kendiniz belirleyebilirsiniz. Oyunun en can alıcı noktası yarışılacak pistlerin "Track Editor" sayesinde çizilebilir olması.



Amaç çok basit; Start'tan Finish'e en kısa sürede gidebilmek. En dik tepelerden atlayacak, spirallerden döne döne, havada süzülerek bir rampadan diğerine zıplayacak, gerekirse kestirmelerden yada en kısa ulaşabileceğiniz yollardan geçerek diğer haritayı açmaya çabalayacaksınız.

Oyunun Single Player bölümü "yarış" ve "puzzle" olmak üzere iki kısma ayrılıyor. Oyunda diğer yarış oyunlarında da olduğu gibi zamana karşı yarışabiliyoruz. Yada "Track Editor" kadar orijinal bir fikir olan puzzle modunda daha önce dizayn edilmiş haritalarda eksik kalan yerleri tamamlayıp, onları zamana karşı yarış edilebilir hale getirebiliyoruz. Bu yaptığımız pistler normal yarış pistlerinden çok theme park'ları andırdığından hoş görünüyorlar.



Kim daha hızlı?

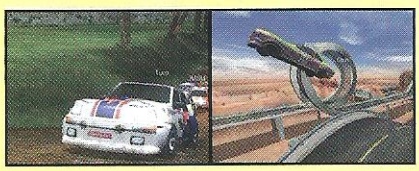
Oyunda üç çeşit araba ve onlarca pist bulunuyor. Bu pistler kar, çöl ve ralli olmak üzere üç bölüme ayrılıyor. İlgimizi çeken araba ve pisti seçip seçip yarışa başlıyoruz. Özellikle kar ve çöl bölümleri uçtuğumuz hissine kapılmamızı sağlayacak kadar çok tepe ve iniş-çıkış içeriyor. Oyunla birlikte gelen pistlerin kurnazca dizayn edilmiş olması belki de ilk birkaç denemenizde başarısız olmanıza yol açabilir. Fakat yılmayın! Çünkü oyunu bağımlı hale getiren de bu. Yani daha önce ne kadar arcade oyun yada araba yarışı oynamış olursanız olun, "bir kez daha deneyeyim, bu sefer geçeceğim" diyeceğiniz yerler olacaktır. Her bölümde on altı, toplam da elli iki pist bulunuyor. (Son dört tanesi bütün yarışlardan altın madalya aldığınızda açılıyor) Elli iki pek de küçümsenecek bir rakam değil. Birde kendi dizayn edeceğiniz haritaları hesaba katarsak bu rakam daha da artıyor. Bütün pistleri açmak zamanla zorlaştığı için giderek tecrübe gerektiriyor.

Yarışlarda yaptığımız süreye göre altın, gümüş yada bronz madalya ile ödüllendiriliyoruz. Bu kazandığımız madalyalar da harita yapımında kullanabileceğimiz üçyüz değişik malzemeden satın almamıza yarıyor. Yani herşey birbirine bağlı zincirleme olarak ilerliyor.

Online heyecan

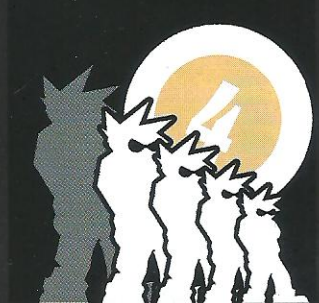
Trackmania'yı online olarak da oynayabilir, arkadaşlarınızla internet üzerinden ister kendi dizayn ettiğiniz pistlerde, isterseniz hazır pistlerde yarışarak eğlenceli vakit geçirebilirsiniz. İnternet üzerinden oynamak için kaydolurken e-mailinize, telefonunuza yada annenizin kızlık soyadına ihtiyaçları da yok. Tek yapmanız gereken oyun içinde adınızı, yaşınızı ve bulunduğunuz yeri belirten bir hesap yaratmak. Hesabı yarattıktan sonra birkaç ülke ismi arasından birini seçerek boş bulduğunuz bir sunucuya bağlanabilirsiniz. Oyun fransız yapımı olduğu için, ve orada çok daha popüler olduğu için muhtemelen bir fransız sunucusu bulacaksınız. Bunun yanısıra oyun için internet üzerinden turnuvalara katılabilir, tecrübenizi ölçebilir, diğer ülkelerden insanlarla yarışarak kendinizi geliştirebilirsiniz. Internette oynamak yada turnuvalara katılmakta hoşunuza gitmiyorsa LAN (yerel ağ) üzerinden daha hızlı bir şekilde arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz.

Oyunun resmi sitesinde videolara, turnuvalar hakkında bilgilere, puzzle'lar (bulmaca) için ipuçlarına, yeni çıkan yamalara ve en çarpıcı resimlere ulaşmanız mümkün. Kısacası oyunun çabuk eskimemesi ve aktif kalması için ellerinden geleni yapmışlar.



Oyun grafik açısından bir görsel şölen değil, belki de bu sayede çok düşük sistemlerde bile çalışabiliyor ancak birçok oyuncuyu tatmin edecek derecede başarılı. Buna rağmen neredeyse her oyunda olmazsa olmaz sayılabilecek çizimlerde birkaç hata da yok değil. Oyun içi müzikler de hoş. Ancak ana menü biraz karışık yapıldığı için canınızı sıkabilir. Oynanabilirliğine gelince; oldukça rahat ve kolay oynanabirliğe sahip. Sadece yön tuşlarını kullanmak bile yeterli.

Belki de çoğumuzun düşlediği tarzda, çılgınlık arayanlar için yapılmış, alışılagelmiş tarzdan sıyrılan, sıradışı bir yarış oyunu Trackmania. Aylar boyunca sıkılmadan oynayabileceğiniz demeyelim de, eğer bu tarz oyunların müdavimiyseniz bir süre sizi idare edecek bir oyun olarak görüyorum. Eğer araba yarışlarından hoşlanıyor, biraz değişiklik ve eğlence arıyorsanız Trackmania sizin için biçilmiş kaftan.



Yapım: Nadeo
Dağıtım: Digital Jesters
Tür: Araba yarışı
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium II 450 veya üstü
64Mb RAM
32Mb 3D Ekran Kartı
DirectX

kenan9593

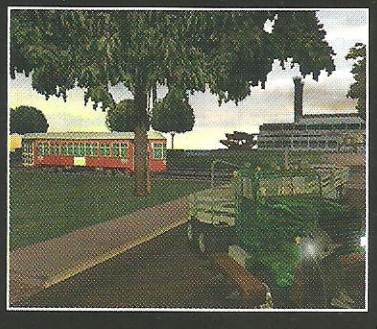
REBEL TRUCKER

Umut "buzadaM" Akıncı
umut@nitrogamer.com

Cojun Country bataklığındaki evimizde oturmuş televizyon seyrederken televizyonda "Ülkenin kamyonculara ihtiyacı var" diye başlayan reklam filmi ilgimizi çekiyor. Lise yada üniversite diplomasına ihtiyaç yokmuş, hemen ararsak biz de kamyoncu olabilirmişiz; arayalım bakalım.

Rebel Trucker: Cajun Blood Money, görev tabanlı bir sürüş simülasyonu. Oyunda basit forklift'lerden 18 tekerlekli kamyonlara kadar geniş bir yelpazede araç kullanıyoruz. Üç görev seçeneği var. Vieux Carre rotaları, AAA uzun çekici ve de Stromboli İthalat/İhracat. Oyunun başında yaptığımız bu görev seçimine göre oyun şekilleniyor.

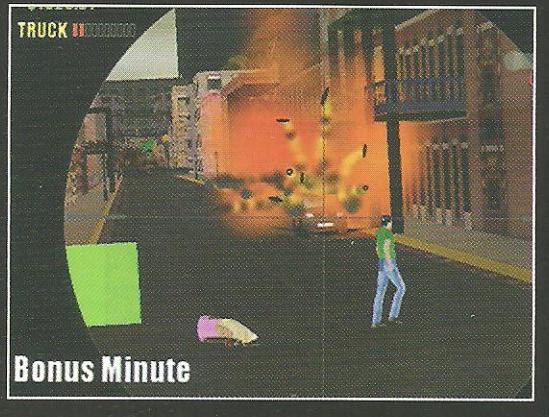
Vieux Carre rotaları, şehir içinde zamana karşı yapılan günlük kargo alımı, teslimi, toplanması görevleri. AAA uzun çekici görevleri ise daha sıradan. Büyük kargoları uzun mesafelere nakliyoruz. Genelde otobanlarda geçiyor ve durup benzin almamız ya da bir yerde konaklamamız gerekebiliyor. Üçüncü iş olan Stromboli İthalat/İhracat ise hikaye tabanlı bir görev. Bu görevi seçersek Louisiana yer altı dünyası ailesine katılmış oluyoruz. Bu seçenekte verdiğimiz kararlar hikayenin gidişatını etkiliyor. Polislere rüşvet vermek ve yolumuza çıkanları öldürmek gibi şeyler var.



Oyunda eğlence için yayaları ezebiliyor ya da çevreye zarar verebiliyoruz. Ancak Grand Theft Auto'dan farklı olarak Rebel Trucker biraz gerçekçi ve sıkıcı. Her şey bir sertifikasyon testi ile başlıyor. Önce basit daha sonra zor testlerden geçiyoruz. Sadece aracın çekici kısmını kontrol etmeyi öğrenmiyor aynı zamanda dar şehir sokaklarında arkamızdaki yükü kaybetmeden dönmeyi öğreniyoruz. Araba çekicileri, tankerler gibi birçok yük taşıyıcıyı kullanıyoruz. Bunların dışında farklı olarak oyuna motosiklet de eklenmiş.

Oyunun kontrolleri basit. Yön tuşları ile direksiyon kontrol ediliyor, ctrl tuşu hava frenlerini harekete geçiriyor. Kamyonlarda üç tip vites var; düşük, yüksek ve geri vites. Vites değiştirme sistemi çok basit. Bu kontrollere ek olarak kargo yakalamak/bırakmak gibi işlere yarayan bir aksiyon tuşu var. Kamyonu kullanırken üç farklı kamera seçeneğinden birisini tercih etme şansına sahibiz. Bunlar; tam arkadan görünüş, sürücü koltuğu ve perspektif görünüş.

Rebel Trucker, iyi bir oyun olmamasının yanında basit de değil. Büyük çekicileri basit kontrol tuşları ile kontrol etmek oldukça zor. Buna başarısız grafikleri ve kötü ses ve müzikler eklenince iyice dayanılmaz hale geliyor. Bu türün bağımlısı değilseniz ya da kamyon merakınız yoksa yanına yaklaşmayın.



Yapım: 3 Romans
Dağıtım: Global Star Software
Tür: Aksiyon/Sürüs
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

MinimumGereksinimler:
Pentium III 800 MHz işlemci
256 MB RAM
32 MB ekran kartı
8X CD-ROM
500 MB sabit disk alanı

kenan9593

OXFORD
UNIVERSITY PRESS
YAYINLARI, METODLARI VE DANIŞMANLIĞI İLE
İngilizce
eğitimi
ECDL
YETKİLİ TEST MERKEZİ
EMEL KİŞİSEL GELİŞİM MERKEZİ
KİGEM
Ücretsiz Servis
Aktif Eğitim Modeli
" Başarılı olmanız için
herşey düşünüldü..."
EMEL DERSHANESİ
MARMARA CAD. NO: 19 KAT: 1-2 (BURGER KING ÜSTÜ) AVCILAR - İSTANBUL
TEL: 0 212 591 58 58 (Pbx) 590 64 97 Fax: 0 212 694 24 05
Askeri Liseler
Fen Liseleri
Anadolu Liseleri
HAZIRLIK KURSLARI
www.emeldershanesi.com
ÖZ İLK-EL 0.212.549 78 70

kenan9593

SILENT HILL 3

Ziya "Darq" Zengi ziya@nitrogamer.com

Silent Hill 3 Konami'nin PC için çıkarttığı sayılı oyunlardan biri. İlk oyunun gördüğü ilgi daha sonra serinin devamını PC platformuna da taşıdı. Oyunun türü için macera demek tam olarak doğru olmaz. Oyun orjinal olarak konsol tabanlı (PlayStation 2) olduğundan PC'de karşılaştığımız macera oyunları ile büyük farklılıklar gösteriyor. "Survival/Horror" oyunun türünü tam olarak bize yansıtacak kelimeler. Oyunda sadece düşmanlarımızı alt edip bilmeceler çözmeyeceğiz. Asıl yapmamız gereken şey (zor olan yani) hayatta kalabilmek...

Hamburgercide uyuya kalmak tehlikeli olabilir

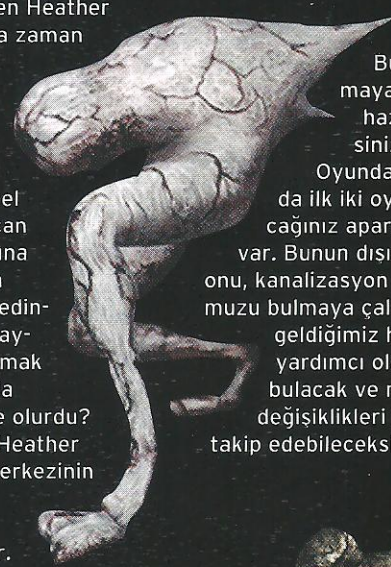
Ana menüde "New Game" seçeneğini seçtiğimizde karşımıza iki farklı başlık altında üç zorluk seviyesi seçeneği çıkıyor. Bunlardan biri oyundaki kombatların zorluğu. Diğeri ise bilmeceler için. Eğer çok zorlanacağınızı düşünüyorsanız buradan ayarlayıp oyuna başlayabiliriz.

Oyun, gördüğümüz kötü rüyadan sonra, esas kız olan Heather'ın alışveriş merkezinde, bir hamburgercide uyanması ile başlıyor. Bu sefer alışmış olduğumuz gibi güçlü ve çevik bir kahramanı değil, sıradan bir genç kızı yöneteceğiz. Havanın kararmış olduğunu gören Heather babasını aramak ve kısa zaman sonra eve döneceğini söylemek için alışveriş merkezindeki telefonlara doğru yol alır. Konuşmadan sonra, bir süredir peşinde olan özel dedektif Douglas yine can sıkıcı soruları ile karşısına çıkar. Amacı Heather'ın doğumu hakkında bilgi edinmektir. Bir genç kız olsaydınız ve birinden kurtulmak isteseydiniz bu durumda aklınıza gelen ilk şey ne olurdu? Cevap: Kızlar tuvaleti! Heather pencereden alışveriş merkezinin yan tarafına çıkar. Burdan da personelin kullandığı bölüme geçer.

Bu noktaya kadar herşey çok normal görünüyor. Ta ki Heather hiç de hoş olmayan bir görüntü ile karşılaşana kadar...

Silent Hill 3 bir aksiyon oyunu olmadığından size biraz yavaş gelebilir. Kullanacağınız silahlar sadece ateşli silahlardan ibaret değil. Oyun boyunca yakın temasta kullanacağımız demir boru, bıçak, katana gibi silahlar da mevcut. Her Silent Hill'de olduğu gibi karanlık ortamlarda yolumuzu bulmak için bir yaka fenerimiz ve yakında yaratıkların olup olmadıklarını anlamamızı sağlayan bir el radyomuz olacak. Bu radyo parazit yapmaya başladığı zaman hazırlansanız iyi edersiniz.

Oyundaki mekanlar arasında da ilk iki oyundan da hatırlayacağınız apartman ve hastane de var. Bunun dışında metro istasyonu, kanalizasyon gibi yerlerde yolumuzu bulmaya çalışacağız. Yeni geldiğimiz her mekanda bize yardımcı olacak bir haritayı bulacak ve mekanda olan değişiklikleri bu harita üzerinden takip edebileceksiniz.



kenan9593

Bu bir kuş? Bu bir köpek? Bu, bu, ne bu?

Karşılaşacağımız yaratıkalar her zaman şekilsiz şeyler olmayacak. İlk iki oyundan tanıdık gelen yüzlerle de (bir yüzleri olduğu tartışılır) karşılaşaksınız. Oyunda ilerlemek için önünüze çıkan herşeyi öldürmeniz gerekmiyor. Mesela köpeğe benzeyen yaratıklardan sıyrılmak için yere et parçaları atıp dikkatlerini onun üzerine yoğunlaştırabilirsiniz. Yaratıkların bazıları sizin koşu hızınıza yetişemeyecek kadar yavaş. Yanlarından hasar almadan geçebilirsiniz. Kullandığımız mermiler de sınırsız değil, tasarruflu kullanmanız lehinize olacaktır.

Yaratıklar kadar bizi zorlayacak olan bir diğer şey de kamera açıları. Kamera açılarını serbest ve karakterin hareketlerine bağlı olarak kullanabiliyoruz. Fakat genellikle kapalı mekanda olmamız hareketlerimizi kısıtladığından yaratıklar kimi zaman kör noktalarda kalabiliyor.

Oyunu PlayStation 2 versiyonundan farklı olarak istediğimiz yerlerde kaydedebiliyoruz. Bu da işlerimizi biraz daha kolaylaştırıyor. Envanter ekranının görünümü pek iyi olmasa da kullanımı kolay ve hızlı.

Belki de şu ana kadar gördüğünüz en iyi grafiklere sahip oyunlardan biri olacak Silent Hill 3. Karakter modelleri ve yüz animasyonları mükemmel. Karakterlerin elbiseleri üzerlerine yapışık değil. Heather'ın saçlarının hareketini ve Douglas'ın sakallarının detayını bile görebileceksiniz. Konuşmalar ve dudak hareketlerinin senkronizasyonlarında hiç hata yapılmamış. Kaplamalar özellikle çok iyi. Hiç bir detaydan kaçınılmamış. Karakterlerin deri kaplamalarına çok dikkat edin. Hatta Heather'ın gözlerine iyi bakacak olursanız gözlerindeki ıslaklığın yarattığı parıltıyı farkedebilirsiniz. Mekanların kaplamaları da çok başarılı. Bazı yerlerde hareketli kaplamalar da kullanılmış. Nasıl olur demeyin (oyunun senaryosu hakkında bilgi vermekten kaçındığım için ayrıntıya girmeyeceğim), karşılaştığınızda emin olun anlayacaksınız. İlgi çekici olan bir diğer şey ise oyunda kullanılan "noise" efekti. Bu efekt sayesinde görüntünün önünde göz yormayan ve oyuncuyu rahatsız etmeyecek derecede ayarlanmış bir karıncalanma görüyoruz. Bu oyunun daha sinematik bir görünüm kazanması açısından özellikle yapılmış. Opsiyonel olarak kapatabiliyoruz. Zaten oyunda hedeflenen şeylerin başında sinamatik bir hava yakalanması geliyor. Bu sayede oyuncu daha iyi havaya girebiliyor. Oyunun oyuncu ile interaksiyonu açısından bu gerçekten de çok önemli bir konu. Silent Hill'in en önemli karakteristik özelliği olan sis yine olabildiğine gerçekçi yapılmış. Volümetrik sis, siz içinde ilerlerken görüşünüzü zorlaştırmak için yine elinden geleni yapacak.

Ses efektleri ve müzikler oyuncuyu fazlası ile doyuracak güzellikte. Oyunun açılışındaki parça ve oyunu bitirdiğinizde çalan parça gündelik yaşamınızda da saatlerce dinlenecek cinsten. Gerektiği anlarda gerilimi arttırmak için, gerektiğinde de oyuncuyu sakinleştirmek için müziğe başvurulmuş. Oyunun akışı ile çok uyumlu ve atmosferi yansıtmakta oldukça başarılı.

Daha önce hiç Silent Hill oynamamış bile olsanız bu oyunu edinin derim. Piyasada zaten çok az korku türünde oyun varken bu başarılı yapıtı sakın kaçırmayın. Silent Hill oynamış ve hikayenin nasıl gelişeceğini merak eden oyuncular içinse kaçırılmayacak bir oyun. Emin olunki sizleri büyük süprizler bekliyor. Silent Hill 3 oyuncuyu saatlerce başından kaldırmayacak, yada yarattığı gerilim yüzünden birkaç saatten fazla ekran başında oturtmayacak cinsten bi oyun. İyi eğlenceler... (?!)

Yapım: KCET
Dağıtım: Konami
Tür: Survival/Horror
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
256 MB RAM
GeForce 3 Ti, GeForce 4 Ti ve üstü
(MX serisine uyumlu değil)
4.7 GB Sabit Disk alanı

kenan9593

POSTAL 2 : Share The Pain

Tayhan "gnOOm" Papuççuoğlu tayhan@nitrogamer.com

Teknolojinin ve oyuncunun beklentilerinin değişmesi ile oyunlar iyice gerçekçi olmaya başladı. Tabi ki Postal 2'de bundan nasibini aldı. Artık eskisi gibi tepeden görünüş çizgi film tadında bir oyun değil. Karşımıza olabildiğince gerçekçi bir FPS olarak çıkıyor.

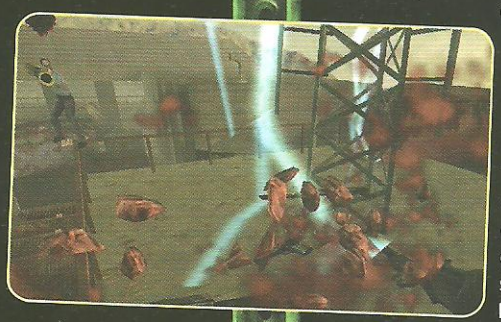
Marketten süt almak hiç bu kadar aksiyonlu olmamıştı.

İlk bakışta normal bir şehirde yaşayan normal biriymiş gibi görünsek de oyunda biraz vakit geçirerek ne kadar değişik bir şehirde olduğumuzu anlıyoruz. En baştan başlamak gerekirse, biz annesi ile yaşayan normal biriyiz. Bir oyun firmasında çalışıyoruz ki bu oyun firması yapımcıların kendileri. Bütün olaylar bir grup insanın oyunlarda şiddetin olmaması için bir protesto gösterisi yapması ile başlıyor. Gösterinin sonunda çatışmalar çıkıyor ve aksiyon başlıyor. İlk çatışmalardan sonra hayat normale dönüyormuş gibi gözükse de aslında daha da berbat bir hal alıyor. Oyun boyunca devamlı çatışmalara girip yüzlerce insan öldürüyoruz. Ama bu olaylar o kadar güzel kurgulanmış ki istesek de istemesek de insanları öldürmek zorunda kalıyoruz.

Evim evim güzel evim

Şu öldürmek zorunda kalma olayını açalım. Şehir gerçekten çok garip. Her türden insana rastlamak mümkün. Yuvarlak tiplerden köşe başında insanları soyan zencilere kadar her tür insan var. E böyle bir şehirde zaten adam öldürmemek gibi bir olasılığınız yok. Kaldı ki yapımcılar direk çatışma ortamına girmemiz için ellerinden geleni yapmışlar. İlk görevlerimizden biri süt almak. İlk bakışta basit bir iş gibi gözükse de sütü alırken marketin soyulması ile direk adam öldürmeye başlıyoruz. Zaten biz öldürmezsek onlar bizi öldürüyor. Ya da basit bir işlem mesela para çekmek için bankaya gittimizde, o sırada banka soyuluyor ve gene öldürmek zorunda kalıyoruz. Tabi ki konu hep böyle tek düze değil. Banka soyulurken polisler soyguncular ile çatışmaya girdiğinde biz aşağıya inip kasayı boşaltıp elimizi kolumuzu sallaya sallaya bankadan çıkabiliyoruz. Aslında çoğu olayda serbestlik sunuluyor. Adam öldürmeye teşvik eden bir diğer unsur ise insanlar. İş yerine gidiyoruz şiddet içerikli oyunlara hayır diye protesto yapan halk ile karşı karşıya kalıyoruz, kitap iade etmeye gidiyoruz bu sefer halk "kitapları yakın ağaçları kurtarın" diye protesto yapıyorlar. Hiç bir olay çıkmazsa insanlar tipimize bakıp "aa şehre sirk mi geldi?" diyip gülüyorlar. Düzgünce yaşayamamamız için yapılan bir diğer işlem ise karakterimizin sabırsız oluşu. Mesela sütün parasını vermek için sıraya girdikten bir kaç dakika sonra karakter sıkılıyor, sinirleniyor ve sağlığımız yavaş yavaş düşmeye başlıyor. Doğal olarak kendi kendimize ölmememiz için sırayı temizlememiz gerekiyor. E "sırayı temizlemişken neden sütün parasını vereyim ki?" diyerek bir de marketi soyuyoruz ve böylelikle bütün olaylar bir zincir halinde tamda yapımcıların istediği doğrultuda gelişmeye başlıyor.

Yapımcılardan söz ederken şehrin hemen hemen her yerinde özel tişörtler giymiş gezinirken görebiliyoruz. Bunlar herhangi bir durumda sizi koruyorlar. Ayrıca ilk görevde bahsettiğim çalıştığımız yer aslında onların oyun yaptıkları bina. Yani yapımcılar kendilerini aynen oyuna hem de aktif olarak koymuşlar.



Aynasızlar

Postal 2 Multiplayer bir platformda oynanmadığı için ilk akla gelen soru yapay zekanın ne kadar başarılı olduğu. Şehirde 100'e yakın NPC (non player character: bilgisayar kontrollü karakter) denilen, işi gücü olan yada boş gezen karakterler var. Bunların hepsiyle bire bir iletişime geçmek mümkün. Onlara nasıl davranırsak ona göre bir karşılık alıyoruz. Görevlerden birinde imza toplamamız isteniyor. "Bir imza atar mısınız?" diye nazikçe konuştuğumuz biri eğer hayır derse ve ısrar etmek istersek karakterin yaklaşımı değişiyor. "Ya bunu imzalarsın ya da seni evine kadar takip edip köpeğini öldürürüm" dediğimizde ise karşımızdaki ya korkarak imza atmayı kabul ediyor yada kaçmaya başlıyor yada silahını çıkartıp bizi öldürmeye kalkıyor. Kimin nasıl bir tepki vereceğini önceden kestirmek mümkün değil. Tahmin edebilecek tek karakter polis. Şehirde ilk başlarda pek kalabalık olmasalar da oyun ilerledikçe onlar da çoğalıyor ve gelişiyorlar. Başlarda silah bile taşımazken ilerledikçe SWAT haline geliyorlar. Ne kadar tehlikeli olmaya başlarsak onlarda ona göre tedbir alıyorlar. Polisin ve insanların yapay zekası gayet başarılı. Eğer şehrin ortasında bir suç işlersek yada fermuarımız açık gezersek ilk gören polis tutuklamak için yanımıza geliyor. Eğer tepki göstermezsek soluğu aynen hapishanede alıyoruz.

kenan9593

Eğer tepki gösterir polisi öldürmeye kalkarsak işler daha fazla büyüyüp bütün polis teşkilatı karşımıza çıkana kadar iş bitmiyor. Yakalandığımızda hapishaneden kaçma gibi bir şansımız var. Elimizdeki kibriti kullanarak alarmı çaldırıp hapishaneden çıkan kargaşayı kullanarak kaçabiliyoruz. Yapay zekanın pek iyi olmadığı tek nokta var. Mesela sokağın ortasında saldırıya uğradık ve o esnada firmadan birileri yanımızda. Normal şartlarda direk düşmanımıza ateş etmesi gerekirken bizim de saldırmamızı bekliyorlar. Belki de yapımcılar illa birilerini öldürmemizi istediğinden bazı yerlerde karakterleri özellikle böyle davranmaları için ayarlamış olabilirler ama bence pek iyi durmamış. Bu ufak olaydan başka yapay zeka ile ilgili kötü olan hiç bir şey yok diyebilirim. Silahlar adam öldürmez, ben öldürürüm!

Başlığa bakıpta Postal 2'den etkilendiğimi düşünmeyin. Bu slogan genel olarak Postal 2'ye verilmiş bir slogan. Oyun içinde karakterimiz havasına girdikçe bu tür şeyler söylüyor. Laf öldürmekten açıldığında ve işin içinde Postal 2 olduğunda elimizin altında bilindik silahların dışından hiç rastlamadığımız silahları da kullanma şansımız oluyor. Sniper, pompalı, tabanca vs. bunlar bilindik silahlar ve oyun içinde var. Bunların dışından istersek bir kutu benzin alıp araba garajına girerek bütün arabaların üstüne döktükten sonra ufak bir kibrit yakma hareketi ile bütün o garajı fezaya uçurmak mümkün. Aynı olayı şehir içinde gezinen kalabalık bir bando grubuna da yapmak mümkün. Değişik silahlardan bir diğeri ise makas. Evet bildiğiniz makas. Bulduğumuzda iki değişik yoldan bu makası bir ölüm aleti haline dönüştürebiliyoruz. İlk atış normal fırlatırken ikinci atış şeklinde karakter makasın iki ucunu kıvırarak duvara çarpsa bile yoluna devam etmesini sağlıyor. Bu şekilde bir yerde sıkıştığımızda makası atarak duvardan sektirip düşmanın kafasına denk getirebiliyoruz. Silahlardan daha fazla bahsetmek istemiyorum. Oyundan zevk almayı sağlayan en büyük olay silahlar ve bu kadar açıklama yeterli gerisi sizin keşfinize kalmış.

Gene Unreal motoru

Postal 2'nin yapımcıları bu oyunda Unreal grafik motorunu kullanmışlar. Doğal olarak grafikler bir hayli gerçekçi olmuş. Ama bunun yanında kesinlikle kuvvetli bir ekran kartı istiyor. Düşük ekran kartlarında oyunun grafik ayarlarını ne kadar düşürürseniz düşürün çok fazla bir hızlanma sağlamıyor. Eğer TNT 2 ve buna denk bir kartınız var ise bu oyuna direk veda edin. Yapımcıların söyledikleri ve benim testlerimden sonra şunu söyleyebilirim ki Postal 2 için en az Geforce 2 Mx ayarında bir ekran kartına sahip olmalısınız. Eğer bu karta sahipseniz sevinmeyin çünkü oyun ana hatları ile anca çalışabiliyor. Grafik ayarları kökleme gibi bir şansınız yok. Oyun içerisinde hemen hemen her şey etkileşimli hazırlanmış. Bunları görebilmeniz için ayaları sona getirmeniz ve oyunu 32Bit'te açmanız gerekiyor. 16Bit olarak açtığınızda aynalarda yansımanız görünmüyor. Sadece bu değil bir çok grafik de otomatik olarak kapanıyor. Eğer sisteminiz kuvvetli ise oyun içinde özellikle patlamalara ve ateşe dikkat edin. Ekran kartı sorununun dışında oyunda sisteminiz ne kadar iyi olursa olsun bazı ufak detaylar var. Mesela P4 - 1.7 ve 512 Ram'li bir sistemde bile yüklemeler çok uzun sürüyor. İşin kötü yanı yapımcıların şehri bölüm bölüm yapması. Yani bir kaç dakikada bir uzun yükleme sahneleri oluyor. Özellikle 20 saniyelik bir yüklemenin ardından koskoca bir şehri gezdiğimiz GTA 3'den sonra iki adım atıp yükleme beklemek insanı sıkıyor. Oyunu ne kadar merak ile beklemiş olursanız olun 5-6 saatlik deneyimin ardından bu yükleme ekranları yüzünden insana bay geliyor. Umarım bu detay için yapımcılar bir yama çıkartırlar. Ara sıra bu yüklemeler esnasında makine kilitlenebiliyor yada Windows ortamına geri dönüyor. Tek yapabileceğimiz yakın bir tarihte bu ufak sorunlar için bir yamanın hazırlanmasını ummak. Sesler ve müzikler hem detaylı olmuş hem de çok uğraşılmış. Ee onlarca karakteri tek tek seslendirmek kolay değil. Müzik genel olarak her yerde çalmıyor. Markete gittiğimizde yada bir gece klübünde daha çok öne çıkıyor.

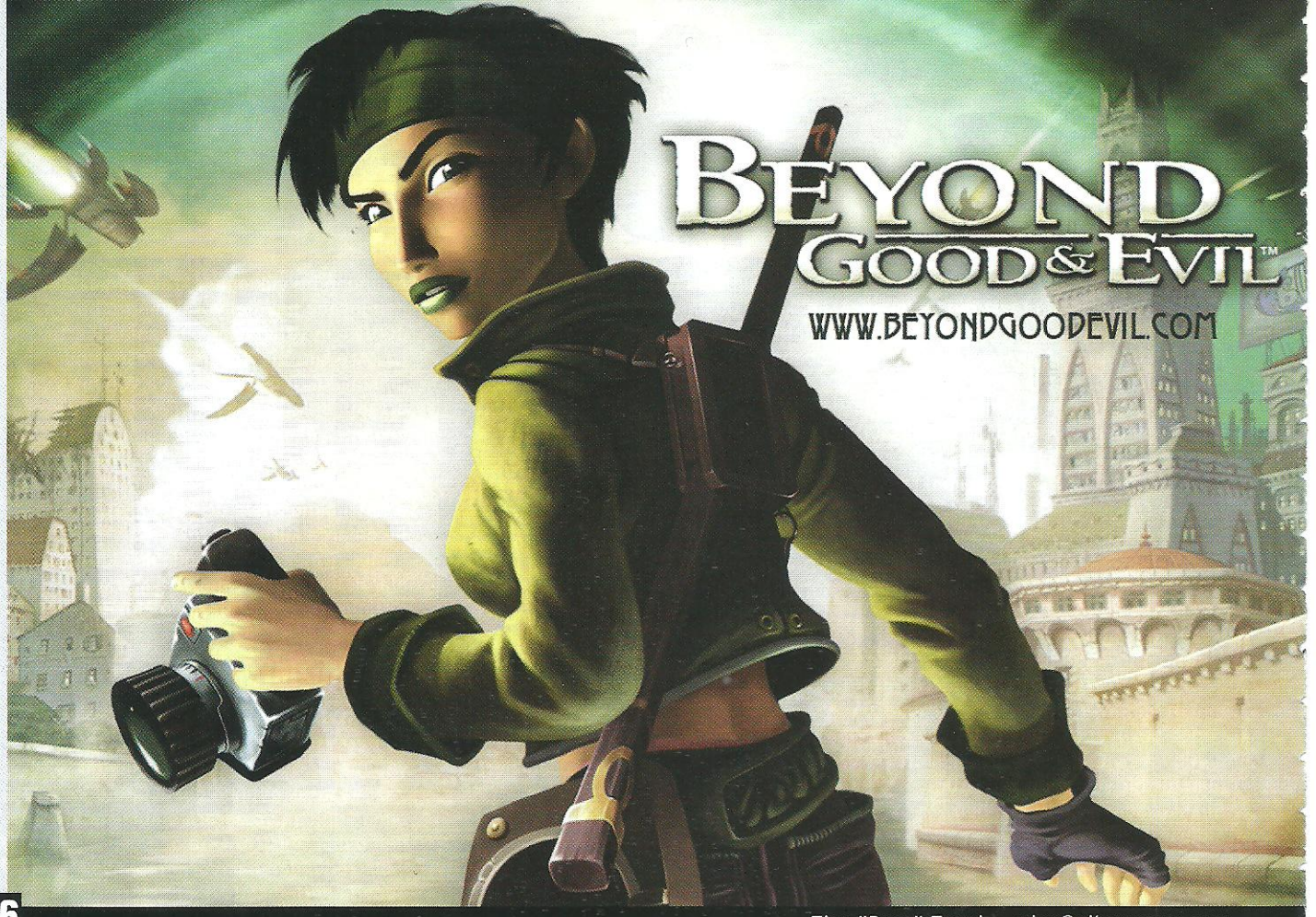
Son Sözler:

Postal tarzında bir oyunun gerekliliği herkesçe tartışılabilinir. Zaten yapımcılar oyunun başlangıcına bir yazı yazarak oyunun çocuklara göre olmadığından ve zararlı olabileceğinden bahsetmişler. Ama ben olaya farklı bir yönünden bakıyorum. Şahsen oyunda ilerledikçe adam öldürmekten değil de karakterin sergilediği tavırlardan, konuşmalarından, başına gelen olaylardan dolayı çok güldüm. Her şeyi bir yana bırakıp şehirdeki reklam panolarına bakarak bile eğlenmek mümkün. Oyunun her bir yerinde komediye dayalı öğeler var. Mesela şehirde bulunan gece klübüne gidip içerde dans edenlerden etek ve pembe bluz giyinen tipe yakından bir bakın. Bu ve bunun gibi bir çok komedi unsuru var. Anladığım kadarı ile yapımcılar bu oyunu insanlar birbirleri öldürsün diye değil de daha çok eğlensin diye yapmışlar. Tabi ki bu sadece benim düşüncem. FPR oynayanların intahar ettiklerini söyleyen bir medyanın bu tür bir oyuna normal bakması düşünülemez. Her şeye rağmen Postal 2 gayet zevkli ve eğlenceli bir oyun. Zaten piyasadaki bir çok oyunda birilerini öldürüyoruz. Postal bu konuyu sadece geyiğe vurarak karşımıza çıkartmış.

Yapım : Runnig withs Scissors
Dağıtım: Tri Synergy
Tür : Action
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III or AMD Athlon 733 MHz
A 32 MB GeForce 2 yada Radeon-sınıfı ekran kartı
128 MB RAM
3 GB sabit disk alanı
8x CD-ROM
Windows 98/2000/ME/XP ve DirectX 8.1

kenan9593



Ziya "Darq" Zengi ziya@nitrogamer.com

Hillys... Çoğunluğu sularla kaplı, popülasyonun su üzerindeki tepelerde yaşamlarını sürdürdüğü, barış ve huzur dolu bir gezegen. Eskiden Hillys böyle hatırlanırdı. Şimdilerde DomZ denilen bir uzaylı ırkının saldırısı altında olan bu gezegen, Alpha Sections adı verilen elit askerlerden oluşan bir grup tarafından korunmakta. Fakat Hillys halkının kafasını karıştıran bir başka şey daha var. Kendilerine IRIS Network diyen bir yeraltı organizasyonu yayımladıkları bültenlerle aslında Alpha Sections'ın göründüğünden farklı olduğunu savunuyor. Tüm bunların ortasında, şehrin dışındaki deniz fenerinde bir grup çocuk ve amcası Pey'j ile birlikte yaşayan kahramanımız Jade'i (isminin neden Jade olduğunu ilk görüşte anlayacaksınız) bakalım ne gibi maceralar bekliyor?

Beyon Good & Evil'ın yapımcısı Michael Ancel. Rayman serisini oynayanlarınız için bu isim pek de yabancı gelmeyecektir. Raymen'in adının geçmesi sizi şaşırtmasın. Bizleri bekleyen oyun bir platform oyunu değil. Oyun boyunca çeşitli düşmanlara karşı vereceğimiz mücadeleler, irili ufaklı bilmeceler ve yolumuzu güçten ziyade gizlilikle sürdüreceğimiz mekanlar ile karşılaşacağız.

Beyond Good & Evil daha çok senaryosu ile dikkatlerimizi çekmeyi planlıyor. Görünen gerçeklerin altında neler olduğunu Jade ve yolda bize katılacak olan iki NPC ile keşfedeceğiz. Yardımcı karakterlerin kontrolünü bilgisayar üstleniyor. İnteraktif olmaları ve oyunun neredeyse her dakikasında onlarla konuşabilme imkanı vaktimizi daha iyi geçirmemize yardım ediyor. Kimi kapıları açmakta ve düşmanlarımızı alt etmekte bize oldukça fayda sağlıyorlar. Çoğu zaman bir problemle karşılaşmasakta onlardan uzaklaşmamakta yarar var. Bir köşeye takılıp yollarını kaybetmelerini istemeyiz değil mi?

Objektiflerinizi hazırlayın...

Oyunu ilginç kılan en önemli noktalardan biri de Jade'in bir fotoğrafçı olması. Hillys'de birbirinden farklı tam 100 canlı var. Bunlardan bazıları DomZ kökenli yaratıklar. Çektiğimiz fotoğraflar bize "Pearl" olarak geri dönecek. Her büyük DomZ canavarını öldürdükten sonra da bu incilerden bir tane elde etmiş olacağız. Bu incileri sadece deniz fenerinin yakınındaki garajda harcayabiliyoruz. Garajda hovercraft'ımıza eklemeler yapıp ulaşamadığımız bölgelere ulaşıp, güçlü düşmanlara karşı avantajlı duruma geçeceğiz. Ayrıca oyunun ilerleyen bölümlerinde bize verilecek görevleri de fotoğraf çekerek gerçekleştiriyoruz. Bunun yanında şifreli kapıları ve bölümün haritasını da fotoğraf makinamız sayesinde analiz edebiliyoruz.

Bölgelere ulaşmak için amcamızın yaptığı hovercraft, su üzerinde eğlenceli dakikalar geçirmemizi sağlayacak. Hovercraft'ı sadece ulaşım için değil bir kaç "mini game" için de kullanacağız. Şehirdeki yarışları ve tepelerde, gizli tünellerin içinde yapılan kovalamacaları kaçırmayın derim. İlk başta aracın üzerinde küçük bir silahımız var. Daha sonra garajdan alacağımız bir eklenti ile daha gelişmiş yeni bir silaha ve yeni motorlara sahip olacağız. Garajda göreceğiniz diğer bir kaç parça için endişelenmeyin. Oyunda ilerledikçe hepsini kullanacağız. Görevler büyük çoğunlukla iç mekanlarda geçiyor. Yolumuza devam etmek için saldırmaktan çok saklı durmaya özen göstermeliyiz. Ne de olsa Jade bir fotoğrafçı, bir savaşçı değil. Buna özen gösterirsek bölümleri neredeyse zorlanmadan geçebiliriz. Saklanmak çok zor olmayacak. Alandaki birçok obje, girinti, çıkıntı, sis ve benzeri şeylerin yardımı ile görünmeden düşmanlarımızın yanına kadar gelebileceğiz. Yakalandığımızda ise bizi bekleyen kötü bir son olduğunu söylememe gerek yok sanırım.

kenan9593

Düşmanlarımızın yanında bu dar alanlarda bizi zorlayan bir başka öğe ise kamera açıları. Kimi koridorlarda Jade'i ve dolayısıyla alanda ne gibi bir taktik izleyeceğimizi göremiyoruz.

Silah olarak bir sopa kullanıyoruz. Tekrar hatırlatmak gerekirse oyunda aksiyondan çok gizlilik ön planda. Kaldı ki sopa da doğru kullanıldığında gayet güçlü bir silah olabiliyor. Buna ek olarak oyunun ileriki bir noktasında alacağımız eldiven sayesinde de ulaşamayacağımız yerlerdeki butonlara basmak ya da düşmanlara uzak bir mesafeden saldırmak için pembe (ana karakterin bayan olduğunu unutmayın) diskler atabileceğiz. Kombat sistemi bize Prince of Persia: The Sands of Time'ı hatırlatacak. Jade saldırı tuşu yardımı ile işaret ettiğimiz yöne doğru atak yapacak. Bu sayede etrafınızı saran düşmanlardan kolaylıkla sıyrılabilirsiniz. Ek olarak bize yardımcı olan karakterlerinde kendilerine has saldırıları mevcut. Ve onları korumayı unutmayın, takım ruhunu elden bırakmayın.

"Pey'j Amca,burnun neden bu kadar büyük?"

Grafik olarak da oyun gerçekten ilgi çekici. Ubisoft yine renkleri ve efektleri çok iyi kullanmış. Oyunu yüksek çözünürlükte oynuyorsanız kaplamaların detayları mutlaka gözünüze çarpacaktır. Hillys zengin bir şekilde hazırlanmış. Neredeyse hiçbir detaydan kaçınılmamış. Karakter animasyonları ve dizaynları son günlerde moda olan animetik şekilde tasarlanmış. Sakın yanlış anlamayın, bizleri "Cell shaded" bir oyun beklemiyor. Fakat neredeyse onun kadar güzel ve etkileyici.

Sesler ve müziğe gelince. Herşey gayet yerli yerinde. Ne sizi sıkacak tekdüze müzikler yada yerinizden zıplatacak gürültülü abartılar var. Kombatlar ve dramatik sahnelerdeki müzik seçimleri oldukça uygun. Karakter seslendirmeleri de çok başarılı bir şekilde yapılmış. Hiçbir şekilde yadırgamayacaksınız.

Beyond Good & Evil, Prince of Persia: The Sands of Time kadar başarılı değilse de onunla her kulvarda yarışabilecek seviyede bir oyun. Ubisoft'un 2003 sonu ve 2004 başında atağa geçtiği açıkça anlaşılıyor. Bu oyun da Prince gibi multiplatformda çıkmış. PlayStation 2, X-Box, GameCube platformlarında da oyunu görebilirsiniz. 2004 senesine girdiğimiz şu günlerde soğuk havalardan kaçıp evinizde, bilgisayarınızın başında keyifli vakit geçirmek istiyorsanız Beyond Good & Evil tam size göre. Bakalım iyinin ve kötünün ötesinde bizi ne gibi gerçekler karşılayacak. İyi oyunlar.

Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Tür: Aksiyon-Macera
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 700 Mhz
64 MB RAM
DirectX 9 uyumlu, 32 MBGeforce 2 ya da ATI Radeon 7500
200 MB Sabitdisk alanı
DirectX 9.0b

kenan9593

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

Sina "Ivanhoe" Manas sina@nitrogamer.com

Orta Dünya'da iyinin ve kötünün savaşı tüm hızıyla sürüyor. Artık sadece kitapla da sınırlı değil. İşin içinde filmler ve özellikle oyunlar da var. Filmin aralık ayında gösterime girmesiyle art arda Lord Of The Rings oyunlarıyla karşılaşmaya başladık. Bunlardan biri de War Of The Ring. Vivendi Universal lisans haklarını satın alarak merakla beklediğimiz bir boşluğu doldurmuş oldu. Oyunumuz bir real time (gerçek zamanlı) strateji. Artık kitaptaki savaşları sadece beyazperdede izlemekle yetinmeyeceksiniz.

Orta Dünya'daki ırklar oyunda iyi veya kötü olmalarına göre gruplanmış. İyiler elfler, dwarf'lar ve insanların birleşmesinden oluşuyor. Karşınızda ise tabi ki Sauron ve onun Orta Dünya'yı ele geçirmeye niyetli ordusu var. Oynanış bakımından birbirinden bir hayli farklı olan taraflardan herhangi birini seçmek ise sizin elinizde. Önceleri iyi tarafın ırklarını yalnız oynarken, Aragorn'un liderliğinin etkisiyle elf, dwarf ve insanları beraber kontrol etme şansına sahip olacaksınız.

Oyundaki görevler Orta Dünya'daki olaylarla bire bir örtüşüyor. Özellikle bu fanatik Lord of the Rings hayranlarını tatmin edecektir. Örneğin Yüzük Kardeşliği'nin oluşmasından önce Aragorn, Gimli, Legolas'ın yaptıklarını bu görevlerde bulabileceksiniz. Kötü taraf eninde sonunda yenileceği için, yapımcılar Sauron'un güçlerinin yaptığı farklı şeyleri oynamanıza olanak veriyor. Örneğin; kara süvari diye de adlandırılan ringwraith'lerle beraber taş trollerini kendi tarafınıza çekmek için göreve çıkacaksınız.

Arabirimi Warcraft 3'ünküne oldukça benziyor. Ortada seçtiğiniz ünitelerin resimleri dururken sağ tarafta da hero'larla(kahraman) ilgili detaylar yer alıyor. Sol altta da haritanız mevcut. Özellikle oyun bu benzerliğinden dolayı oldukça eleştiri alıyor. Yapımcı Liquid Entertainment'ı burada fazla suçlamamak lazım. Sonuçta RTS oyunlarında yakalanan optimum standart bu. Kullanımı kolay ve herkesin de kolay kavradığı bir arabirim modelini uygulamak, onu çalmak anlamına gelmemeli. Bunun sonu yok çünkü derinlere indiğimizde şunu görürüz; zaten İngiliz ve Kelt mitolojilerinde var olan canavarları, ırkları bir araya getirip onlara hayat veren Tolkien'di. Bu mantığa göre bütün Wizards of the Coast ürünlerinin, D&D kitaplarının ve Warcraft dünyasının da Orta Dünya'dan çalıntı olduğunu iddia etmemiz gerekir.

War of the Ring, ünitelerinizin mikro yönetiminden çok hero'larınızı ne derece iyi kullandığınıza bakıyor. Hero'lar fate point kazanarak güçlerini kullanabiliyorlar. Yalnız bu fate powerları(güç) kullanmanızı sağlayan ikon biraz arabirimin içinde kaybolmuş. Özellikle bazı hero'ların güçleri savaşlarınızın kaderini direkt etkileyecektir.

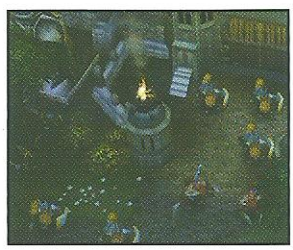
Oyun sırasında önce düşmanın hero'suna dalın ve daha fazla fate point kazanmasına engel olun. Böylece üzerinizde fazla büyü kullanmasına da izin vermemiş olursunuz. Frodo'yu merak ediyorsunuz değil mi? Yüzüğü takıp görünmez olabilen Frodo, bu özelliği kullanabilen azınlığa giriyor. Nazgul'un ise yüzük takıldığında Frodo'yu bulabilme gibi bir özelliği mevcut.

Oyunda eleştirilebilecek noktalardan biri de ünite gruplandırmaları. Eğer bir grupta birden çok hero varsa, sağ tarafta sadece onun büyüleri görülebiliyor. Yani oyun alt gruplandırmayı desteklemiyor. Yani büyük bir grubun parçası olup aynı zamanda tek başlarına da bir grup olamıyorlar. Bu büyük savaşlarda fate power'ları kullanmaya çalışırken biraz zaman kaybetmenize neden oluyor. Haritalarda güç merkezleri de bulacaksınız. Bu yerlere yaklaştığınızda zaten sözlü bir şekilde uyarılacaksınız. Büyülü oldukları belli olan bu merkezlerden size bonus güçler çıkacaktır.

kenan9593

Yapay zeka, görevlerin çoğunda başarılı ve tutarsızlık sergilemezken, sizi farklı taktikler uygulamak zorunda bırakıyor. Düşman her zaman görevi neyse ona yoğunlaşıyor. Örneğin, karşı tarafın görevi bir bölgeyi korumaksa, bunun gerçekleşmesi için her ünite elinden gelenin en iyisini yapıyor. Yapay zeka her RTS'de olduğu gibi ana gücünü toplayıp üssünüzü ziyarete gelecektir. Karşı koyduktan sonra merak etmeyin, size toparlanmanız için uygun bir süre veriyor.

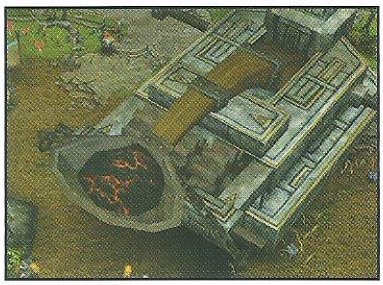
Yalnız kendi ünitelerimizin yapay zekasında bazı sorunlar var. Bir bölgeye gitme ve yerleşme emri verdiğinizde, okçular piyade ayrımı yapılmıyor. Yani uzağa saldırabilen üniteleriniz, okçularınız arkaya otomatik olarak yerleştirilmiyor. Bu da savaşlarda sorunlar çıkarmakta.



Grafikler oldukça güzel. Özellikle Ent ve Balrog modelleri mükemmele yakın yapılmış. Orc'ların hayalimizdeki gibi resmedilmediği kesin. Ama hikayeyi ve amaçlarını hatırladığınızda bu pek de gözünüze batmıyor. Oyunun performansı, belli bir ünite sayısından sonra oldukça yavaşlayıp frame rate düşüyor. Bu belki de en büyük sorunu. Bunun dışında harika atmosfer yaratan mekanlar çok güzel grafiklere sahip. Yansımalar ve su,ışık efektleri de bir o kadar başarılı. Ünitelerin yürüdükleri yerlerde çimleri ezmesi ve toprakta iz bırakmaları ise hoş ayrıntılar...

Seslerin kalitesi mükemmele yakın ve övgüyü hak ediyor.Her ne kadar film aktörleri seslendirmemiş olsa da yapımcıların yetenekli ses sanatçılarını kullandıkları hemen belli oluyor. Müzikler ise Howard Shore'unkilerle başa baş diyebiliriz. Ünitelerdeki ses çeşitliliğini de buna eklersek, Liquid Entertainment'ın ses ve müzik konusunda çok iyi bir iş çıkardığını söyleyebiliriz.

Multiplayer kısmında büyük yenilikler yok. Fakat oyun her RTS'de olan modlara ve saydıklarımıza sahip: Razing(yağma), Survival(hayatta kalma), Catapult (mancınık), Famine(kıtlık) ve Control. Famine'de yiyecek seviyeniz kısıtlı ve az üniteyle mücadele veriyorsunuz. Catapult oldukça zevkli bir mod. Haritanın ortasında bütün üsleri vurabilen bir mancınık var ve kontrolünü ele geçiren karşı tarafı oldukça üzüyor diyebiliriz.



Orta Dünya'nın ilk real time strateji oyunu olmasıyla çıkış yapan War of the Ring, eksilerine rağmen oynanabilirliğinden; verdiği zevkten bir şey kaybetmiyor. Kitabın ve filmin hayranlarını strateji dünyasına çekmesine kesin gözüyle bakıyoruz. Eski strateji oyuncularına ise yeni şeyler sunmuyor. Aradıkları farklı özellikleri ve derinliği başka yerlerde bulacaklarına eminiz.

İyi oyunlar.

Yapım: Liquid Entertainment
Dağıtım: Vivendi Universal
Tür: Real Time Strateji
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 800 MHz işlemci
256 MB RAM
32 MB ekran kartı
2 GB sabit disk alanı

kenan9593

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Ozan "BobaFett" Yurdesin ozan@nitrogamer.com

Yıl 1939...Modern Dünya tarihinin en dehşet verci savaşında göklerde yerinizi almaya hazır olun...

LucasArts ve Totally Games uzun süreli birliktelikleri esnasında dahi oyun programcısı Lawrence Holland önderliğinde X-Wing, Tie Fighter, X-Wing vs Tie Fighter, X-Wing Allience gibi başarılı Yıldız Savaşları tabanlı uzay simulasyonu oyunlara imza attılar. Bu serilerin öncesinde sırasıyla Battlehawks 1942, Their Finest Hour: The Battle of Britain ve Secret Weapons of the Luftwaffe gibi İkinci Dünya Savaşı uçak simulasyonu tarzı oyunları yapan ekip tekrar özlerine dönerek bu serinin bir devamı niteliğinde karşımıza Secret Weapons Over Normandy'yi (SWON) getirdiler.

Hazır olun Luftwaffe geliyor!! Luftwaffe İkinci Dünya Savaşı'nda Alman ordusunun en başarılı pilotlarının olduğu hava kuvvetlerinin ismidir. SWON'de oynadığımız kahramanımız savaşta yerini almak için hevesle İngiltere'de Almanlar'ın amansız hava gücüne karşı oluşturulan Battle Hawks adlı özel bir filoya katılmak için Birleşik Devletler'den gelen James Chase adlı pilottur. Chase'i kanatları altına alarak abey-kardeş ilişkisi şeklinde onu yetiştiren tecrübeli İngiliz pilot Trevor oyunda umursamak durumunda kaldığınız diğer bir karakter. Size çeşitli görevlerde yol gösterir ve emirler verir Trevor. Genelde suya sabuna dokunmadan bütün işleri sizin halletmenizi bekler durur orda.

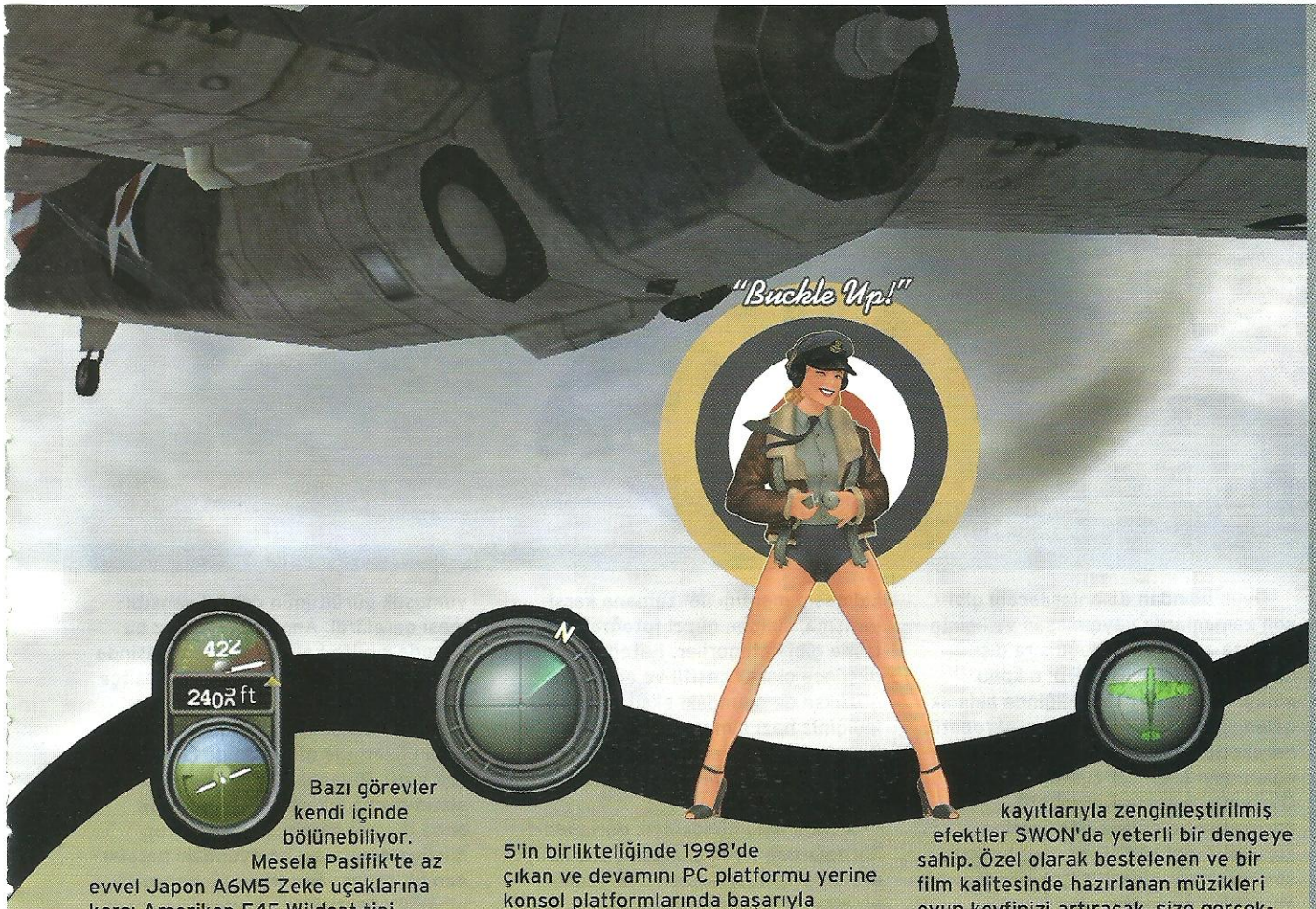
Konu itibariyle görevlerinize başlama noktanız Avrupa'dır. Ve başlıca düşmanlarınız korkusuz Alman pilotlarıdır. Malum Pearl Harbour vakasından sonra kahraman pilotumuz ülkesine dönüyor ve bir dizi görevi Japonlar'a karşı Pasifik'te yerine getiriyor. Oyun 15 ana görevden ve de tecrübe kazanmanız amaçlı bunların aralarına yerleştirilmiş mücadele adıyla (Challange) 22 kısa görevden oluşmakta. Görevler arasında gerçek ikinci dünya savaşı görüntüleriyle bezenmiş ve sizi hikayenin içine sürükleyebilecek güzel sinematikler mevcut.

Uçağımı verin bana..

Mekan olarak birkaç Pasifik ve Kuzey Afrika görevi dışında oyun Avrupa'da geçtiğinden ve de İngiliz Hava Kuvvetleri'ne bağlı olduğunuzdan hangarınızı doldurduğunuz uçakların çoğunluğu İngiliz yapımı uçaklar. Aralarında iki üç tane savaş esiri diye tabir edebileceğiniz Alman ve Japon uçağı yanında Rus yapımı uçak da bulunmakta. Amerikan uçaklarını belli görevlerde kullanıp bir iki tanesi dışında diğerlerini bulduğunuz gibi bırakıyorsunuz malesef.

Başlangıç görevimize bize sunulan Hurricane isimli uçakla başlıyoruz. Bize aitmiş gibi kullandığımız nefis bir hangarımız var ve görevler geçtikçe burada görev sonu ödülü niyetine verilen yeni uçaklarımızı bulunduruyoruz. Oyunu ilginç bir hale getirmek adına Holland ve ekibi bu uçakları ek parçalarla geliştirme imkanı vermiş. Genel olarak oyuna çok fazla bir katkısı olduğu söylenemicek bir ayrıntı denebilir buna. Ana görevlerin ve mücadele görevlerinin başarı yüzdelerine göre belli bir miktar yükseltme puanı veriliyor. Bu puanlarla kullanacağımız uçakları geliştirme hakkına sahip oluyoruz. Mücadele görevlerini yerine getirmeden ana görevlere devam edebiliriz ama kişisel tavsiyem kullandığınız uçakları yeterli güce ulaştırmak için bu bölümleri bitirmeniz yönünde. Ayrıca görevlerde ki istatistiklerimize göre rütbemizde de artış olmakta. Bu da oyunda ölümcül bir etkiye sahip olmayan ama oyun keyfini az da olsa arttıracak ayrı bir etken. Genelde her görev için o bölüme özel uçakları kullanmamız öngörülmüş. Bazı görevlerde it dalaşı diye tabir edilen (dog fight) havada kapışmalar için Spitfire, P-40 Tomahawk, P-51 Mustang gibi seri uçakları tercih ederken, yeri geldiğinde Mosquito ve Almanlar'dan ele geçirdiğiniz JU-88 gibi bombardıman uçaklarını kullanmamız gerekebiliyor. Diğer yandan XP-55 gibi fantastik protatip üretim uçakların da tadına bakma imkanına sahip oluyoruz. Kısacası SWON'da kullanılan uçak sayısı oldukça zengin.

kenan9593



Bazı görevler kendi içinde bölünebiliyor. Mesela Pasifik'te az evvel Japon A6M5 Zeke uçaklarına karşı Amerikan F4F Wildcat tipi uçağımızla kapışırken kendimizi bir anda USS Yorktown'un güvertesinde bombardımanı engellemek adına uçak savarın üzerinde gemiyi savunur şekilde bulabiliyoruz. Sonra da Devastator'a atlayarak karşı bir bombardıman saldırısını gerçekleştirmek adına kendinizi ön safhalarda görebilirsiniz.

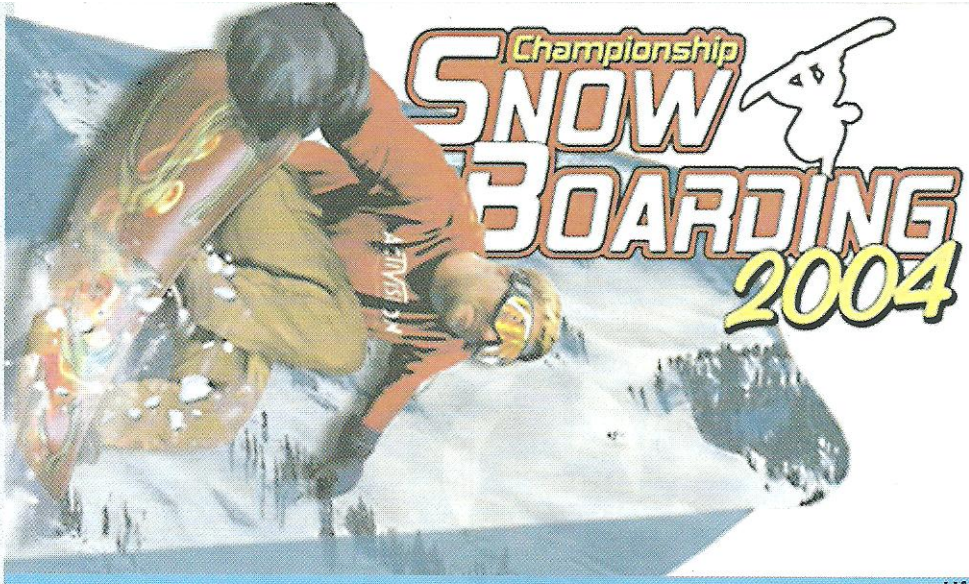
Fizik kuralları mı? Kimin umrunda...

Oynanabilirlik adına standart uçak simulasyonu oyunlarına göre çok fazla karmaşık bir yapıya sahip olmayan bir oyun SWON. Anlaşılıyor ki yapımcı Lawrence Holland ve ekibi oyuncuların uçakları uçurmayı öğrenmelerinden çok havada rahat kapışmalarını istemiş. Fizik kurallarının oyunda ağırlığını hissetmediğimizden ve kokpit yerine 3. şahıs gözüyle dışardan gördüğünüz uçak görüntüleriyle simulasyondan çok arcade tipi bir oyun olduğunu söylemek yanlış olmaz. Kısacası SWON X-wing ve Tie Fighter serisinden çok LucasArts ile Factor 5'in birlikteliğinde 1998'de çıkan ve devamını PC platformu yerine konsol platformlarında başarıyla sürdüren Rogue Squadron serisine daha yakın bir oyun olarak tanımlanabilir. Hedef kitlesinin gerçekçi uçuş simulasyonları severler yerine kapışma, sınırsız mücadele ve adrenalin sever oyuncular olduğu bir gerçek. Bu tür bi oyunda görmeye pek alışmadığımız, "Reflex Time" olarak adlandırılmış, bir tür yavaş oynanış şekli eklenmiş SWON'a. Kullanımında herhangi bir sınırlama olmayan "Reflex Time" hafif bulandırılmış görüntüleriyle ve it dalaşlarında tanıdığı kolaylıklarla oyunun belki de en keyifli tarafı. X-Box için de hazırlanan oyunun daha fazla gerçekçilik yerine bu tarz eğlencelik faktörlere yönelmesi anlaşılabilir bir durum. Oyunun çok oyuncu desteği olmaması bir eksiklik. Bu özelliğin konsol versiyonunda olup PC versiyonunda olmaması pek anlaşılır bir durum değil. Uçak modellerinin zenginliği oyunda ki keyifli başka bir faktör. Vasatın biraz üstü grafikleriyle çok fazla şey vadetmeyen görüntülerinin yanısıra, gerçek ses kayıtlarıyla zenginleştirilmiş efektler SWON'da yeterli bir dengeye sahip. Özel olarak bestelenen ve bir film kalitesinde hazırlanan müzikleri oyun keyfinizi artıracak, size gerçekten bir İkinci Dünya Savaşı filminin ortasında olduğunuz hissini verecek kadar başarılı. Her ne kadar senaryo olarak sahip olduğu karakterler ve olayların gelişimi şeklinde güzel bir girişim içerisinde olsa da, oyun bu yönüyle sizi çok fazla etkileyecek bir yapıya kavuşamıyor malesef. Her bölüm bitirdiğinizde tek isteyeceğiniz tekrar göklere yükselip uçak vurmak olacaktır. Kişisel olarak oyunda beğendiğim başka bir yön de, oyunun yapımına ve bazı uçaklara dair özel bilgiler içeren The Air Museum işbirliğiyle gerçekleştirilmiş kısa bir belgeselin olduğu galeri bölümü. Her geçtiğiniz görevden sonra bu belgeselin bir bölümü açılıyor. Sonuç olarak SWON kendi türüne radikal bir yenilik getirmeyen ve size başında geçireceğiniz bir kaç saatlik eğlenceden daha fazla birşey sunmayan ama bunun yanında güzel müzikleri, özenle hazırlanmış ses efektleri ve heyecanlı hava mücadeleleriyle yeterli etkiye sahip bir oyun.

Yapım: Totally Games
Dağıtım: LucasArts
Tür: Aksiyon
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
PentiumIII 850 MHz veya AMD Athlon 900 MHz
32 MB AGP
256 MB RAM
2,2 GB sabit disk alanı
4x CD-ROM
Windows 98SE/2000/ME/XP ve DirectX 9.0b

kenan9593



Ufuk Akıncı ufuk@nitrogamer.com

Oyun adından da anlaşılacağı gibi son zamanlarda yaygınlaşan ve ilginin oldukça artmakta olduğu sıra dışı sporlardan SNOWBOARD' u konu almış. Snowboard denildiğinde akla ilk gelen; özgürce havada uçan, akrobatik hareketler yapan, bol pantolonlu ve eğlenmeyi bilen kar tutkunlarıdır. Oyunun ana teması akrobatik hareketler ve eğlenceler üzerine kurulmuş gibi görülüyor. Net birşey söylemek zor çünkü birçok yönden eksik bir oyunla karşı karşıyayız.

Oyunun giriş menüsünde oldukça credits, options, career ve action butonları bulunuyor. Tercihlerde (options) şu ana kadar gördüğüm en az seçeneğe sahipsiniz. Sadece müzik ve efektlerin seviyeleri, renklerin, manzaranın kalitesi ve çözünürlük ayarlanabiliyor. Oyunda tuşlar default olarak belirlenmiş ve değiştirilemiyor. Zaten kullanılan ok tuşları, ctrl ve shift tuşları. Oyunun career(kariyer) kısmına girdiğimizde önce bir karakter yaratmamız isteniyor. Seçenek olarak 12 erkek ve 9 kadın boardcu sunulmuş. Bunun dışında 19 farklı çeşit board ve hayal gücünüze kalmış isimler var.

Karakter profilinizi oluşturduktan sonra yarışabileceğiniz ya da seçtiğiniz yarışmaya göre eğlenebileceğiniz 5 ana pist mevcut. Tabi bunların dördü kapalı olarak oyuna başlıyoruz. Her pistte oynanabilen 13 kategoride yarışma var. Özetlersek; artistik hareketlerle puan toplama, diğer boardcularla yarışma, kartopuyla adam vurma, kırılmadık kemiğimiz kalmasın mantığı ile zamana karşı yarışma, slalom, güzel fotoğraf çektirme gibi kategoriler. Kategoriler düşünce olarak çeşitli ve eğlenceli gözükse de oyundaki eksiklikler beklediğiniz hazı almanızı engelliyor. Kapalı haritaları açmak için yarışmaların bir kısmını tamamlamanız gerekiyor.

Action bölümünde açık durumdaki haritalardan istediğimizde yarışabiliyoruz. Yarış puan toplamaya yönelik, etrafta bulunan renkli kar tanesi sembollerini toplamak ve rampalardan atlayarak çeşitli figürler yapmak suretiyle puan kazanıyoruz. Figürler havada ve kayarken olmak üzere ikiye ayrılmış ve havada 29 yerde 4 hareketle sınırlandırılmış. Bu hareketlerin nasıl yapılacağını oyun esnasında F1 tuşuna basarak görebilirsiniz. Tabi bunları uygulamak ne kadar basit gözükse de aslında zor.

Eğlence üzerine kurulu bu oyunda istersek kendi pistimizi de yaratabiliyoruz. Hazır düz bir pistte belirlenmiş rampaları, boruları vs. yerleştirip burada gezinebiliyoruz.

Eğlence üzerine kurulu bir spor oyunu dedik ama gerçekten oyunun çok eksiği söz var. Öncelikle müzikler, hareketli ve dinamik bir sound taşısa da pek başarılı değiller. Efektlere gelince, kar üzerinde oradan oraya atlamak ve oraya buraya çarpmaktan ibaret bir oyunda efektlerin önemi yadırganamaz. Çarptığında çarpmanın şiddetini, rampadan atladığında rüzgarı, kayarken kardan çıkan o yumuşak gürültünün çok iyi yansıtılması gerekirdi. Ancak oyunumuz bu konuda sınıfta kalıyor. Oyun esnasında board'un arkasında bıraktığı iz basitçe hazırlanmış ve kayma hissini az da olsa veriyor, ama bu izin karsız kayaların üzerinde giderken de çıkması çok kötü. Rampalardan sıçradığımızda pistin dışına çıkarsanız, havada bir anda duvara çarpmışcasına durup düşüyorsunuz, bu da oyundaki hatalardan bir tanesi. Bir diğeri ve bence en büyüğü yönettiğimiz karakterin yokuş yukarı belirli bir hızda kayabilmesi, rampalardan atladıktan sonra boardunuzdan hiç inmeden yukarı kayarak yavaş da olsa çıkabiliyorsunuz. Gerçek hayatta da böyle olsaydı güzel olmazmıydı. Oyunda düşüşlere de çok önem verilmemiş, düştüğünüzde karlı zeminde herhangi bir değişiklik olmuyor ve bazen adamımız kar tabakasının altında bir yerlere girip garip hareketlerle ayağa kalkıyor. Güzel olarak söz edilebilecek heralde tek şey rampalardan çok yükseklere zıplayıp havada birçok hareket yapabilmek ama zaten bu da bu tür oyunlar için olmazsa olmazlardan.

Championship Snowboarding 2004 üzerinde fazla düşünülmeden ve zaman harcanmadan çıkarılmış bir spor konulu eğlence oyunu. Sonuç olarak oyunun ismi oldukça iddialı görünse de performansı beklenenin çok altında. Oyunun hedef kitlesi karmaşık oyunlardan sıkılanlar veya düşük yaş grubu bilgisayar tutkunları olsa gerek.

Yapım : Cat Daddy Games
Dağıtım: Activision
Tür : Funny Sport Game
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium 500 MHZ
Windows 98/ME/XP
64 MB RAM
4X CD ROM
DirectX 9 Compatible 3D video and sound card
400 MB of Hard Disk space

kenan9593

Sadece Host!ng

"Sadece Hosting Satıyoruz!"

www.sadecehosting.com

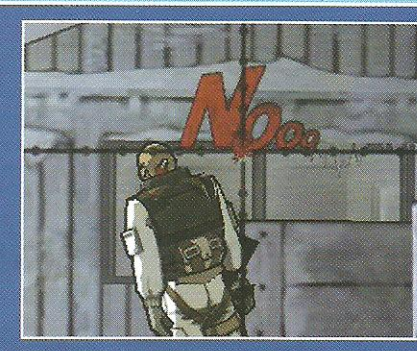
kenan9593

S. Efe "Goosestep" Erdogan efe@nitrogamer.com

Steve Rowland... Oyunumuzun esas oğlanı. Bu şakakları kır saçlı, orta yaşlı, köşeli suratlı, Travolta çeneli kahramanımız, oyunun içinde bol dümenli bir senaryo dahilinde bir ölüm kalım mücadelesi sonrası hafızasını kaybetmiş ve suikastten aranan bir ajan olarak karşımıza çıkıyor. Tabii ki bu durum sevgili Steve Rowland ya da namı diğer XIII için içinden çıkılması oldukça güç bir mesele. Rowland bu mücadelede tek başına değil, elbette oyunun başından sonuna kadar size yardımcı olacak, siz görevleri gerçekleştirdiğiniz sırada hiçbir şey görmediği halde, tıkalı yolların alternatif çıkışlarını, hangi levyeyi çekmemiz gerektiğini, neredeki duvarı patlatacağımızı söyleyen falcı kılıklı bir zenci bayan olacak. Tabi ki bunun dışında kır saçlı ve sizi çok seven bir general, tek kollu yaşlı yüksek mertebede CIA ajanı, deli bir profesör, kel ve koca pardösülü kötü adam gibi birçok karakterle oyun içinde tanışacaksınız.

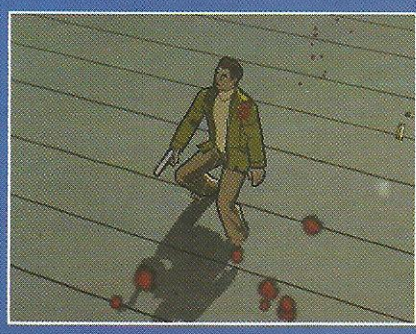
Daha öncede söylediğim gibi oyunun başından itibaren Rowland hafızasını kaybetmiş kişi olduğu üzere doğal olarak bu durum oyun içine yansıyor; bölümler içinde ilerlerken Rowland'ın duyduğu veya gördüğü bazı önemli şeyler, bir şeyler hatırlamasına dolayısı ile oyunun kesilmesine ve siyah beyaz, bulanık ara demolar(yani flashback'ler) girmesine sebep oluyor, bunlar elbette ki senaryodaki kilit noktaları oluşturuyor. Rowland'ın ise bu durum karşısında pek de konuşkan biri olduğunu söyleyemeyiz, sadece; 'Ben kimim?', 'Sen kimsin?' , 'N oluyor ya?' , 'Anahtarları nereye koydum' gibi tepkiler veriyor.

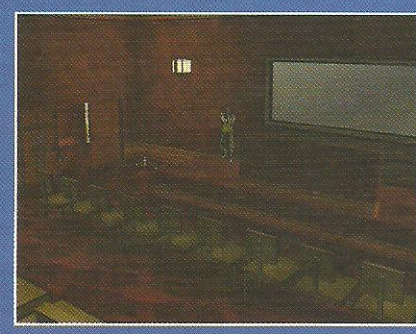
Gelelim oyuna... Elbette ki oyunun en dikkat çekici noktası çizgi roman tabanlı bir grafik sistemi kullanması. Buna cell-shaded grafikler deniyor. Menü dahil olmak üzere neredeyse her şey bu konuda tutarlı diyebiliriz. Oyun açıldığında karşımıza çıkan menü adeta çizgi roman sayfaları açılmışçasına bir



hava vermekte, fakat bunun çok da anlaşılır olduğunu söylemek zor, yani ilk görüşte algılayamamaktan oluşan bir şok durumu oluşması mümkün. Menüde, klasik seçeneklerden farklı olarak Story(hikaye), Conspiracy(komplo) ve Documents(dökümanlar) olmak üzere üç farklı kısım bulunuyor. Story kısmı size senaryoyu çizgi roman tarzında geldiğiniz yere kadar kare kare gösteriyor, oldukça hoş düşünülmüş. Conspiracy ise senaryonun gidişatı üzerindeki karakterlerin fotoğraflarını içeren bir dosya tarzında yapılmış. Documents bölümü bize bölüm içinde topladığımız önemli belgeleri okumamızı sağlıyor ve senaryodaki açıkları kapatmamızda bize oldukça yararı dokunuyor.

Oyunda modellemeler poligon sayıları az olmasına rağmen çok iyi görünüyor. Fakat bunu silahlar için söylemek çok zor, çünkü zaten poligon sayısı az olan silahlar yuvarlak hatlı bölgelerde komik görünüyorlar.





kenan9593

Tasarımlarda bunun yanında çizgi roman anlayışına çok uygun; figürlerin üzerlerindeki kostümlerden tutun da birçok objeye kadar çok iyi düşünülmüş. Güneş gözlüğü takan kırmızı bereli askerlerden tutun da, kahramanımızın postalındaki tozluklara kadar her şey 70'lerin B sınıfı casus filmlerindeki tasarımları andırıyor. Silahlar ise gayet standart düşünülmüş, günümüzün silahları mevcut, farklı bir şey olduğunu söylemek zor. Modeller ve objelerdeki kalın kontürlü yapı ve canlı renkler ise elbette muhteşem. Fakat oyunun en büyük eksiğini mekanlar oluşturuyor diyebiliriz, çünkü mekanların ayrıntıları üzerinde neredeyse hiç durulmamış, kaplamalar kendini çok tekrar ediyor ve ayrıntısız, oyunun neredeyse kişiliğini yansıtan kontürlü ve canlı renkli çizgi roman yapısı bazı objeler hariç mekanın hiçbir yerinde kendini göstermiyor.

Bunun dışında modellerin çeşitliliği sınırlı diyebiliriz. Aynı adamı bölüm içinde 4-5 defa öldürmek bir yerden sonra sıkıcı hale gelebiliyor.

Oyunun içinde devam eden çizgi roman havası ise gerçekten çok iyi düşünülmüş. Nişancı tüfeği ile vurduğunuz adamın, ekranın sol üstünde 3 kare halindeki vurulan kafasını, aşağı doğru düşen bir adamı yine ayrı bir kare içinde daha artistik bir açıdan çekilmiş videosunu veya uyarı niteliğinde gösterilen(yaklaşırken dikkatli ol gibi) grafik uygulamalar muhteşem. Bunun yanında elbette ki çizgi romanın olmazsa olmaz özelliği olan tipografik uygulamalar ise oyunda atlanmamış. Roket atar ile patlattığınız yerin kalın beyaz kontörlü patlamasının yanında üstünde 'BADOOM!' yazması, öldürdüğünüz adamların kafalarının üstünde 'ARRRrrr', 'Nooo', gibi yansıma seslerin yazılı hallerinin bulunması, düşen bir adamın bir sürü A harfi ile beraber aşağı düşmesi gibi birçok farklı uygulama ile oyun boyunca karşılaşıyoruz. Ara ve ana demolarda da aynı tadı çok daha iyi şekilde yaşıyoruz. Kesilen kadrajlar, oradan buradan fırlayan görüntüler bize Ang Lee'nin son filmi olan HULK'ı hatırlatıyor.

Sesler ve görsel efektler oyundaki tipografik uygulamalar kadar başarılı, silah, patlama, ambiyans, oyun içinde muhabbet eden karakterler(ki bunları dinlemenizi tavsiye ederim en az 'No one lives forever' kadar komik) ve diğer sesler oldukça tatmin edici. Özellikle görsel olarak kan efekti oldukça başarılı (vurulan adamların ağzından gelen ve oraya buraya sıçrayan kan hakikaten çok ilginç). Müzik kullanımına ise oyun yapımcıları özellikle dikkat etmişler, özellikle aksiyon anlarında çalan bol davullu hareketli müzikler hem oyunun yapısına çok uygun düşünülmüş hem de kafanızı monitör karşısında sallamak zorunda bırakacak kadar eğlenceli bir yapıya sahip.

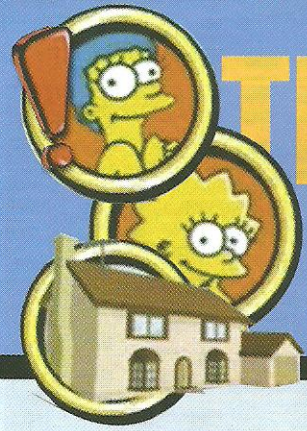
Bu kadar güzel fikirlerin başarı ile uygulanmasına karşılık XIII bize FPS tadı olarak 3-4 sene öncesinden çok daha fazlasını veremiyor. Senaryonun çok güzel olmasına karşılık bölümlerin sıkıcılığı bu güzelim senaryoyu boğmakta ve oynama isteğini azaltmakta. Bunun bir sebebi de mekanların çok da iyi düşünülmemesinden kaynaklanıyor. Menüdeki Skills (yetenekler) kısmında bulunan nefes tutma, maymuncuk ile kilit açma, 6. his (bu özellik görmediğiniz düşmanlarınızın ayak seslerini "Tap Tap Tap" biçiminde tipografik olarak görmemizi sağlıyor, oldukça iyi düşünülmüş) ve daha birçok özelliği oyun bölümlere göre kendisi seçiyor; yani herhangi bir müdahalede bulunamıyoruz. Bu da Skill'lerin önemini sıfıra indirmekle kalmıyor aynı zamanda oyuncunun; "Eee ne anlamı var şimdi bunun?" gibi bir soru sormasına neden oluyor.

XIII farklı anlayışta, sağlam senaryolu, fakat bol eksikli bir oyun. Günümüzün standart oyun grafiğinden sıkılanlara ve alternatif anlayış biçimine sahip, yarı modern yarı nostaljik bir oyun oynamak isteyenlere...

Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Tür: FPS
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 800 MHz işlemci
128 MB RAM
32 MB ekran kartı
1.2 GB sabit disk alanı

kenan9593



THE SIMPSONS: HIT&RUN

Umut "buzadaM" Akıncı umut@nitrogamer.com

Başarılı bir yapımın yakaladığı ivmeden diğer sektörlerde faydalanma geleneğinden(giyim, oyuncak vs.) çoğu zaman bilgisayar oyunları da nasibini almıştır. Adından da anlaşılacağı gibi The Simpsons: Hit&Run'ın konusu dünyada olduğu kadar bizde de popüler olan Simpsons. Ülkemizde uzun süredir gösterimde olan ve hakkında bir düzineden fazla oyun yapılan çizgi dizinin yeni oyunu internet üzerindeki başlıca oyun sitelerinden olumlu eleştiriler aldı. Hayranlarının kaçırmaması gereken oyunun yapımında orijinal Simpsons ekibi de çalışmış.

Garip şeyler oluyor

The Simpsons: Hit&Run için çizgi dizinin yazarları orijinal bir hikaye hazırlamışlar. Aniden ortaya çıkan ve arıya benzeyen mekanik kameralar ve kasabada dolaşıp sürekli resim çeken siyah vanlar Springfield sakinlerini tedirgin ediyor. Bunlara bir de zihinleri kontrol eden Buzz kola adında bir ürün ekleniyor. Oyunda, 56'dan fazla görev içeren 7 bölüm boyunca meşhur çizgi dizi kahramanları Homer, Bart, Marge, Lisa ve Apu'yu canlandırarak bu olayı araştırıyoruz.

Springfield'da bir sabah

Birden ortaya çıkan kameralı mekanik arılar Springfield'a yayılıyorlar. Bunlardan bir tanesi Simpson'ların evine gelip, evin etrafında küçük bir tur attıktan sonra salonun penceresinden girerek TV karşısında uyuya kalmış olan Homer'a yaklaşıyor. Homer aniden uyanıp arıyı patlatıyor.

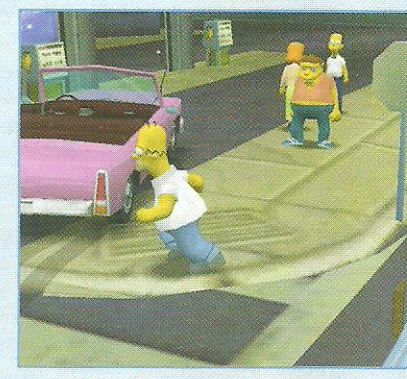
Parçalanan arının üzerinden çıkan metal paraları incelerken TV'deki Buzz kola reklamına takılıyor. "Hmm kola, buzz kola almalıyım" diye homurdanarak kanepeden kalkan Homer'ın dışarı çıkmasıyla oyuna başlıyoruz. Evin önünde Marge'ı bizi beklerken buluyoruz. Üzerinde bir ünlem işareti var. Bu işaret onunla konuşmamız gerektiği anlamına geliyor.

Çılgın görevler

Marge'la konuşunca birisinin evdeki bütün tatlıyı yediğini öğreniyoruz. İşte ilk görevimizi aldık; Kwik-E-Mart'a gidip dondurma almamız gerekiyor. Görevde zaman kısıtlaması

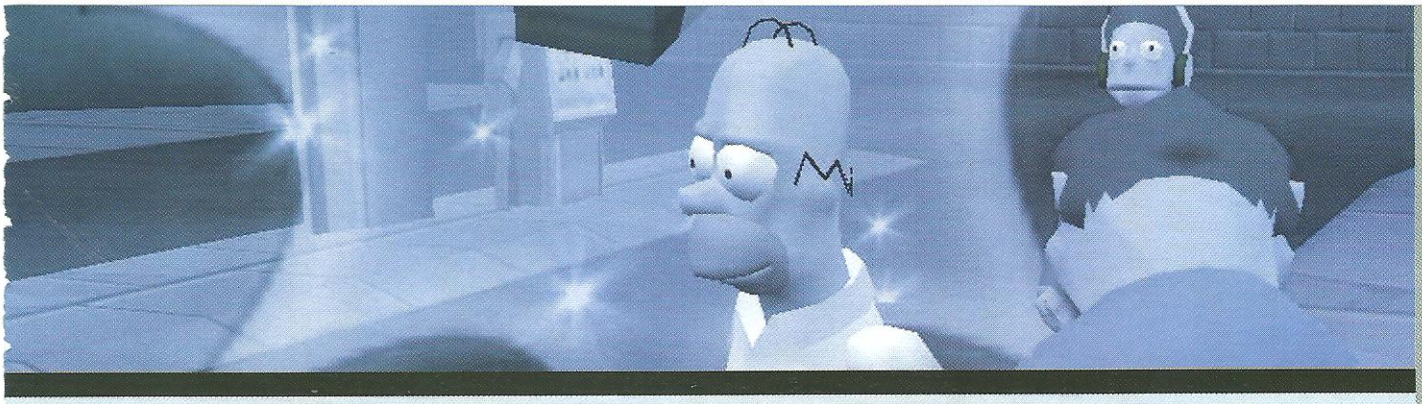
olmadığı için yaya da gidebiliriz ancak pembe aile sedanıyla gitmek daha akıllıca olacak.

Ekranın sağ alt köşesinde biz görev aldıkça gitmemiz gereken yönü gösteren bir gösterge var. Kwik-E-Mart'ın yolunu bu gösterge yardımıyla buluyoruz. Arabayı kullanmak başta biraz zor geliyor ancak alıştıktan sonra kullanması eğlenceli. Sürüş fizikleri fena değil. Geri geri giderken stop lambalarının yanması, Homer'ın elini koltuğa atıp geriye bakması gibi olaya renk katan ayrıntılar düşünülmüş. Olmazsa olmaz el freni ve korna da unutulmamış.



Markete giderken evin hemen solunda bir kestirme var. Bu tip kestirmeleri bilmekte çok fayda var. Bazı görevlerde zaman kısıtlaması oluyor ve bazılarında başka bir araçla yarışmamız gerekebiliyor. Apu'dan dondurma alıp eve dönünce Marge'dan Lisa'nın okula giderken fen ödevini götürmeyi unuttuğunu öğreniyoruz. İkinci görevimiz Müdür Skinner'dan önce okula gidip ödevini Lisa'ya teslim etmek. Bu görevde evden okula Skinner ile yarışıyoruz. Ödevi teslim edip eve tekrar döndüğümüzde bu sefer Marge bize komşumuz Ned ile konuşmamız gerektiğini söylüyor. Ned'in canı kaybolan eşyalarına çok sıkılmış ve polisi arayacağını söylüyor.Polis gelip eşyaları Homer'ın yürüttüğünü öğrenmeden onları geri getirmemiz gerekiyor. Bu görevde bir süre kısıtlaması da var. Her şeyi yaptık ama işe gitmeyi unuttuk. Üstelik bugün Smithers'ın iş değerlendirmesi yapacağı gün. Krusty Burger'a gidip Barny'den Plow King'i satın alıp bununla, Smithers Enerji Santraline gitmeden aracını parçalıyoruz.

kenan9593



Bu ufak aksiyondan sonra sıra iş yerinde bizi gözetleyen kamerayı saf dışı etmeye geliyor. Bunu başarmak içinde Nükleer Enerji Santrali'nde Mario gibi oradan oraya zıplayarak jeneratörleri parçalıyoruz.

Ekstralar

Bölümler değiştikçe canlandırdığımız karakterler de değişiyor. Oyunda kullandığımız araçları satın almak ve kullandığımız karakterlere muzip kıyafetler giydirmek için paraya ihtiyacımız var. Springfield'daki Buzz kola kutularını, uçan mekanik arıları, elektrik direklerini, trafik işaretlerini kırdıkça para kazanıyoruz. Ek olarak kasabanın çeşitli yerlerine gizlenmiş, keşfedilmeyi bekleyen komik şakalar var. Bunlara örnek vermek gerekirse evin arka bahçesindeki heykel ve Kwik-E-Mart'ın buzluğundaki donmuş Viking'i sayabiliriz. Springfield'a çok fazla zarar verirsek polis peşimize düşüyor ve yakalanırsak topladığımız paralardan 50 tanesini kaybediyoruz. Görevlerin dışında kasabada özgürce gezmek serbest. Her bölüme gizlenmiş 7 farklı koleksiyon kartı ve para kazanmak için ekstra görevler de var. Bazı görevler kullanmamız için yeni araçlar veriyor. Koleksiyon kartlarının hepsini toplayabilirsek bir sürpriz ile karşılaşıyoruz.

The Simpsons: Hit&Run tür olarak Grand Theft

Auto'ya benziyor. Çoğunlukla bir araç ile nadiren yaya olarak Springfield'da görevden göreve koşturuyoruz. Kamera açılarını da dilediğimiz gibi değiştirme imkanımız var. Kullanabildiğimiz 12 farklı araç görüntülerinin yanı sıra hız, ivme, sağlamlık ve kontrol özellikleri ile birbirlerinden ayrılıyor.

Belirli görevleri yapabilmek için belirli araçlara ihtiyaç oluyor. Görevler gelişi güzel hazırlanmamış. Oyun için özenle hazırlanmış senaryo-oyu birleştiren küçük yapı taşları. Görevleri başardıkça konu ilerliyor.

Televizyonda The Simpsons'ı seyretmekten farkı bu kez kontrolün bizde olması. Grafikleri "Keşke çizgi filmi de böyle olsa" dedirtecek kadar iyi. Oyundaki sesler ve müzikler de grafikler kadar başarılı. Karakterler çizgi dizideki oyuncu kadrosu tarafından seslendirilmiş.

Replikler de aynı kadro tarafından hazırlanmış. Diziyi takip edenler oyunu oynarken yabancılık hissetmeyecekler. Kontroller oldukça basit. Gamepad ya da joystick sahibiyseniz aynı bilgisayar üzerinden çoklu oyuncu desteğine de sahip.

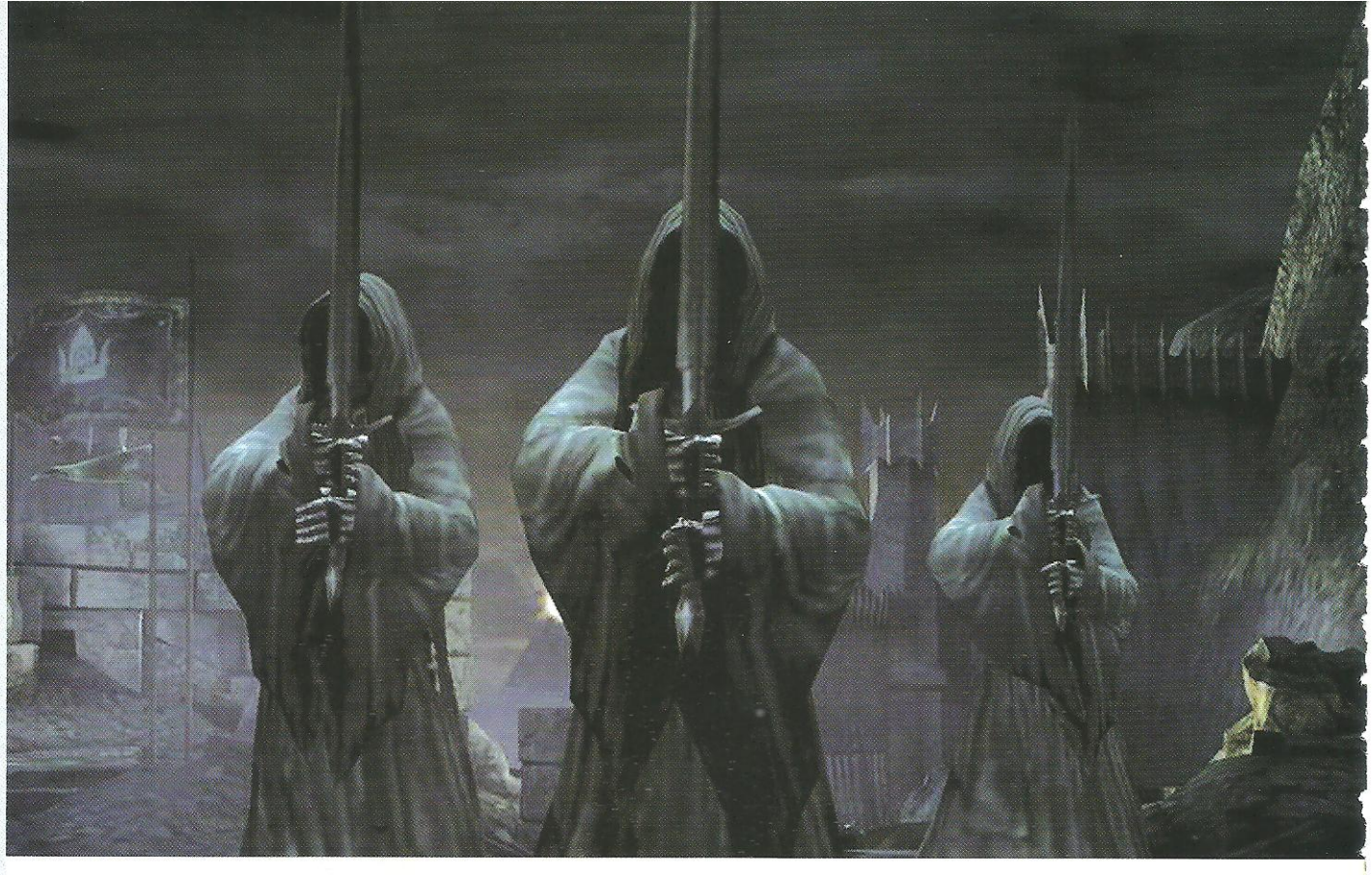
The Simpsons: Hit&Run, çizgi dizinin oyunlarının sonuncusu ve en iyisi. Lucas Arts'ın yaptığı macera tipi (Monkey Island, Grim Fandango) eğlenceli oyunlardan hoşlananlar için de bir alternatif olabilir.

Genelde araç kullanmak üzerine olduğu için bu türü sevmeyenler hoşlanmayabilirler. Eğer Grand Theft Auto veya Mafia'yı oynamış ve sevmişseniz, biraz eğlence için gönül rahatlığı ile The Simpsons: Hit&Run'ı alabilirsiniz.

Yapım: Radical Entertainment
Dağıtım: Vivendi Universal
Tür: Aksiyon/Sürüş
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 700 MHz veya dengi işlemci
192 MB RAM
32 MB ekran kartı
4X CD-ROM sürücü
2.2 GB sabit disk alanı

kenan9593



The Lord of the Rings: The Return of the King

Mert "Jester" Özatak mert@nitrogamer.com

Orta Dünya'da bir karakter olmak ilginizi çeker mi? Ya da Saruman'ın ordularına karşı savaşıp yüzüğü Mordor'un kızgın lavlarına atmak? Cevabınız "evet" ise The Lord of the Rings(Yüzüklerin Efendisi) serisinin son oyunu Return of the King'den bir tane edinmelisiniz.

The Lord of the Rings film üçlemesinin olduğu gibi oyunları da neredeyse kusursuz. Oyunculara 3 değişik görev ve o görevin kahramanıyla oynama imkanı sağlanmış. Aragorn, Legolas, Gimli dahil olmak üzere yüzük kardeşliğinin bütün karakterleriyle oynamak mümkün. Ayrıca oyunu bitirdikten sonra oynanılabilir hale gelen bir kaç yeni karakterle de istenilen bölümde oynanabiliyor. Return of the King'in bir özelliği de yeni eklenen takım oyunu modu. Bu mod kesinlikle oyunun en güzel özelliği. Joystick veya gamepad var ise aynı bilgisayardan 2 kişinin aynı anda oynama imkanı var. Oyunun görüntüsünü biraz bozsa da 2 kişi oynamanın zevki bambaşka.

Filmin her sahnesinde her karakter olmadığı gibi oyunda da her bölümde her karakterle oynanmıyor. Oyunun giriş bölümünde Helm's Deep savaşında Gandalf'ı yönetiyorsunuz. Bu bölümü bitirince önünüze 3 tane görev çıkıyor ve birini seçip oyuna başlıyorsunuz. Her yeni bölümün başında filmin o sahnesinde olan karakterlerden birini seçiyor ve yolunuza devam ediyorsunuz. Oynamak istediğiniz ama izin verilmeyen bir karakterin kilidini açmak için oyunu bitirmek gerekiyor. Oyunu bitirdikten sonra istediğiniz karakterle istediğiniz bölümde oynamanız mümkün oluyor.

Karakterlerinizi güçlendirmek için mümkün olduğu kadar çok ünite öldürüp tecrübe puanı kazanmanız gerekiyor. Bu puanları harcayarak yeni özellikler veya hareket kombinasyonları alabilirsiniz. Özellikler arasında blok, kontra-atak, güçlü vuruş (blok ve kalkan kırmak için), hızlı vuruş ve hareket kombinasyonları var. Oynanan karaktere alınan özellikler istenirse daha fazla tecrübe puanı harcayarak yüzük kardeşliğinin bütün elemanlarına da alınabiliyor. Böylece yanınızdaki karakterler de bu özelliklere sahip oluyorlar. Karakterlerin çok çeşitli saldırı hareketleri var ve bu da oyunun neredeyse hiç sıkmamasını sağlıyor. Bu hareketlerin yanı sıra bir de öldürme hareketleri var ki görülmeye değer. Yere düşen bir yaratığın canı ne kadar çok olursa olsun üzerine çıkıp kılıç sokarak öldürebiliyorsunuz. Her karakterin ayrı bir öldürme hareketi var ve bu da insanda her karakteri ayrı ayrı oynama isteği doğuruyor.

Oyunun kontrolleri Two Towers'a benziyor ama yine de alışmak için bir süre oynamak gerekiyor. Karakterlerin kendine özgü hareketlerini kullanabilmek için biraz antrenman ile el alışkanlığı yaratmak ilerideki bölümlerde faydalı oluyor. Üzerinize gelen sayısız Uruk-Hai ile savaşmak zevkli olduğu kadar zor ve yorucu da olabiliyor. Karakterlerin kendilerine özgü özelliklerini de kullanmak oyunda ilerlemek açısından önemli rol teşkil ediyor. Örneğin Sam'in görünmezlik sağlayan pelerini veya Gandalf'ın kısa bir süre için koruma sağlayan asası. Oyunların grafikleri her geçen gün biraz daha gerçekçi ve detaylı oluyor. Gerçeğine son derece yakın görüntüler her birimizi zaman zaman şaşırtıyor. The Lord of the Rings: Return of the King'in bugüne kadar çıkan en güzel grafikli oyunlardan biri olduğunu söylersek abartmış olmayız. Yapımcı şirketin, grafik yönünden kötü eleştiriler alan The Two Towers'tan sonra bu konunun üstüne eğildiğini görüyoruz.

kenan9593

Bu değişiklikler özellikle karakterlerde dikkat çekiyor. Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam ve Frodo öncekinden çok daha detaylı çizilmişler. Gösterişli kıyafetleri ve gerçeklerinin aynı zırhları ile göze çok daha güzel gözüküyorlar. Orc, goblin ve Uruk-Hai'ların gözlerindeki nefreti okuyabiliyorsunuz. Saldırıya gelen bir Uruk-Hai'ın hareketlerindeki ritmi görebiliyorsunuz. Karakterler motion-capture yöntemiyle yapılmış ve bu da oynayanlara film seyreder gibi bir his veriyor. Gerçeğe son derece yakın arka plan görüntüleri de dikkat çekici. Rüzgarda sallanan ağaçlar, mükemmel bir gökyüzü ve bunlarla uyumlu mimari yapılar da karakterlerle bütünlük içerisinde.

Tahmin edildiği gibi oyunun müzikleri de grafikleri kadar etkileyici. Filmden alınmış gibi duran müzikler, filmin müziklerini yapan ekip tarafından oyun için özel olarak yapılmış. Filmdeki aktörlerin oyundaki karakterleri de seslendirdiklerini görüyoruz. Bu seslendir-melerin bazılarını oyunu bitirdikten sonra açılan bonus malzemeler arasında bulabilirsiniz. Diğer bonus malze-meleri arasında başroldeki oyuncularla röportajlar ve sanat yönetimi ile ilgili görüntüler de mevcut.

Kusursuza çok yakın olan The Lord of the Rings: Return of the King'in bazı eksileri de var elbet. Bunlar arasında en dikkat çekici olanı kamera açıları. Ayarlarınıza bağlı olarak, kamera görüntüsü bazı yerlerde takılıp kalabiliyor. Otomatik görüntü açısı sırasında bazı açılar ideal açılar olmayabiliyor. Bu da sizin etrafınızda olan bitenden habersiz duruma düşmenizi sağlıyor. Özellikle bir bölümü bitirmek üzereyken kamera açısı yüzünden bitirememek çok can sıkıcı. Oyunun bir diğer eksik tarafı ise çok kısa olması. Belki bir pazarlama stratejisi ama bu kadar güzel bir oyun bu kadar kısa olmamalıydı. Oynayanların damağında bir tat bırakıyor ve bir sonraki The Lord of the Rings oyununu merakla bekletiyor.

Düşünülenin aksine Return of the King, sadece Lord of the Rings severlerin oyunu değil. Tam tersine sevmeyenleri bile bu seriye ısındırmak için yapılmış bir oyun. Kolay oynanabilirlik, bir çok karaktere özel hareket ve hareket kombinasyonları, mükemmele yakın grafik ve ses detayları, aynı bilgisayardan iki kişi oynama desteği ve tekrar oynanabilme özelliği ile büyük bir oyuncu kitlesini kendine bağlayacak gibi duruyor. The Lord of the Rings serisini sevseniz de sevmeseniz de bu oyunu oynamanızı tavsiye ederiz. Uzun süre bilgisayarın başından kalkamayacaksınız.

Yapım: Electronic Arts
Dağıtım: Electronic Arts
Tür: Aksiyon/Beat'em Up
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 700 veya AMD Athlon işlemci
128 MB RAM(Windows XP için 256)
32 MB GeForce2 GTS veya iyisi,
DirectX 8.1 uyumlu ATI Radeon 7500
8X CD-ROM
2 GB sabit disk alanı

kenan9593

ARMED AND DANGEROUS

S. Efe "Goosestep" Erdoğan efe@nitrogamer.com

Komik bir İngiliz ekolü...

Elimizde neler var şöylece bir bakalım; Her biri birbirinden acayip 4 kanun kaçağı, zavallı köylülere işkence yapmayı seven bir kral ve akıl hastası oğlu, ortalıkta dolaşan penguenler, orda burda meydana gelen patlamalar, uçuşan yaratıklar ve daha binbir türlü sevimli saçmalığı Armed and Dangerous'ta görmek mümkün. Oyun söylediğim gibi neredeyse tamamen espri üzerine kurulu diyebilirim. Daha ilk demodan itibaren zaten sizi nasıl bir oyunun beklediğini tahmin edebiliyorsunuz. Tabii oyunun komik olması atmosferinin ve konseptinin kötü olduğu anlamına gelmiyor. "Bergog" çorak topraklarında geçen oyunun atmosferi genellike çorak arazilerde, puslu ortamlarda ve kötü hava koşullarında geçiyor diyebiliriz. Binalar ve mimari yapılar karikatürize bir deformasyondan geçmiş. Bunun yanında petrol kuyuları, devasa büyüklükte borular gibi birçok yapıyı ortam içinde görmek mümkün. Oyun daha çok bu 4 sevimli karakter üzerine kurulduğu üzere birazda onlardan bahsedelim. Bu 4 kişilik ekibin lideri en normali sayılabilecek "Roman" eski bir hırsız. Bu yarı kovboy yarı komando kılıklı adam "Lionhearth" ekibinin en sağlam nişancısı ve silah adamı. "Jonesy" ise patlayıcı uzmanımız, bu fare adam Roman'nın en yakın ve en eski arkadaşı. Elinde bir fincan çay tutan, Roma askeri kılıklı ve devamlı sırıtan robotumuz "Q1-11" ise eski bir Kraliyet ordusu mensubu, bir şekilde emirlere karşı gelmiş ve hapishaneye düşmüş. Hapishanede bizimkilerle tanışan dostumuz Lionhearth ekibine katılır ve beraberce tüyerler. Ekibin en acayip üyesi olan "Rexus" ise kör ve cüce bir yaratık. Fakat kendisinin dünyadaki en iyi psişik olması herşeyi değiştiriyor, kafasında sinekler dolanan pis kokulu bu yaratık senaryonun kilit karakteri diyebiliriz. (Bu karakterlerin hepsinin ağır bir İngiliz aksanı ile konuştuklarını söylemeden edemiycem, zaten oyunun genel havasında da İngiliz ekolü almış başını gitmiş...)

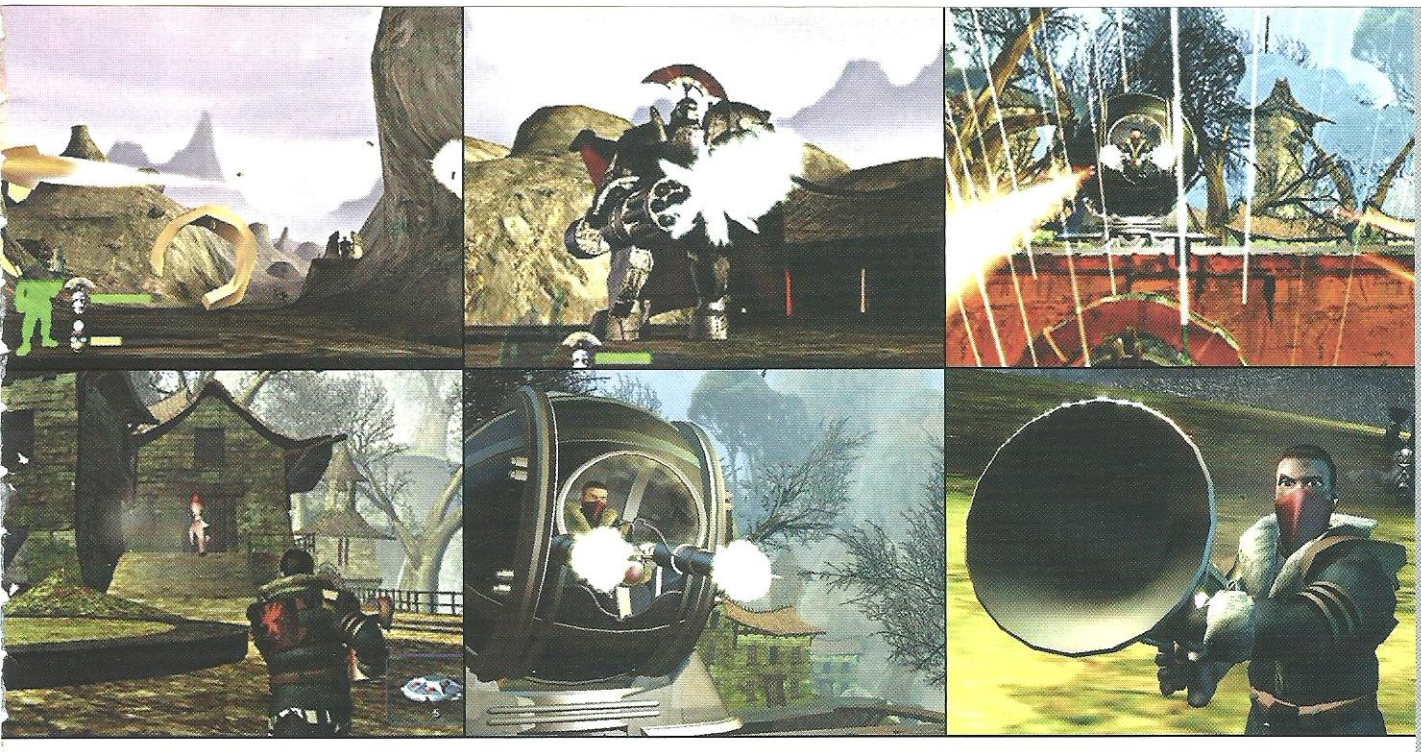
Uçuk tasarımlar...

Aslında oyunun atmosferi ve genel konsepti hakkında söylenecek çok şey var. Bunlardan en önemlisi oyunun bize çok farklı bir alternatif gerçeklik sunması. Genelde balistik silahlar kullanılmasına karşın, oyunda mimarinin orta çağdan fırlamış gibi durması, belkide bu zıtlığa en iyi örnek. Oyundaki tasarımlar ise hakikaten iyi düşünülmüş; Bas bir trompete benzeyen bir zırh delici, pedallı helikopterler, kocaman nakliye zeplinleri, yapışan bombalar, sobaya benzer robotlar... Bunların hepsi okadar iyi harmanlanmışki bu zıtlıkları kesinlikle yadırgamıyorsunuz.

Oyun bizi gayet vasat bir menü ile karşılıyor. Seçilen karakterlerden arka plana kadar herşey vasat diyebiliriz. (oyunun internet üzerindeki sitesini gördükten sonra büyük bir şok olduğunu söyleyebilirim). Oyun boyunca kahramanımız Roman'ı kontrol ediyoruz bir third person shooter olarak Armed and Dangerous bize, iyi yapay zekalı takım oyunundan başka pek de farklı bir şey vermiyor. Oyun içerisinde takım arkadaşlarınıza (yani Q1-11 ve Jonesy) "şu bölgeyi tut" veya "beni koru" gibi emirleri verebiliyorsunuz. Bu emirleri mantıklı bir biçimde oyun içerisinde kullanırsanız kalabalık ekranlarda başarı şansınızı arttıracak olanakları daha verimli bir biçimde kullanabilirsiniz. Yapay zeka biraz problemli, adamlarınız sağlık çantalarının ne işe yaradığını bilmiyorlar, sağlık durumları ne olursa olsun başı kesik tavuklar gibi ortalıkta dolanıyorlar.

Oyun genel olarak kralın adamlarının üslerini basmakla geçiyor, bunun pek de eğlenceli olacağını söylemek zor, çünkü bir süre sonra aynı yaratıkları öldürmekten sıkıntı geliyor. Kalabalığın içine dalmak orayı burayı uçurup topluca adam öldürmek oyun içinde en iyi strateji gibi gözüküyor, bu arada takım arkadaşlarınızı kaybetme olasılığınız bu strateji izlerken çok yüksek.

kenan9593



Oyun içinde silahların efektif kullanımı ise çok önemli bir nokta. Örneğin kalabalık bir ekrana dalmadan önce atılacak olan bir Sharkgun mermisi, ortalıkta sizi rahatsız eden okçulara veya uzakta kalmış olan keskin nişancılara karşı efektif bir biçimde koruyabilir. Sharkgun mermisi oyundaki en eğlenceli şeylerden biri, ortalıkta dolaşan ve sizi koruyan köpekbalıklarının düşmanlarınızı mideye indirirken seyretmesi oldukça ilginç. Ya da başınız koca bir kalabalıkla derde girdiğinde ortaya atacağınız karanlığa açılan ve siz hariç ortamdaki herşeyi yutan boyut kapısı ise oyundaki en güçlü silahlardan biri.

Modeller oldukça ayrıntılı yapılmalarına karşın hareketleri birbirini çok tekrar ediyor. Mekanla olan ilişkileri ise oldukça yapay kalmış. Mekanlar belkide oyundaki en kötü şey. Similasyon oyunlarından fırlamış gibi duran doğal oluşumlar oldukça kaba, ayrıca kaplamalarda 3-4 sene öncesinden kalma denilebilecek kadar naif. Bütün bunlara karşın oyunun sistem gereksinimlerinin abartı olmasına ise akıl sır erdiremiyor insan. Bölüm arası demoların oyun motoru ile yapılmış olunmasına karşın sinematik anlamda çok başarılı olması gerçekten muhteşem. Monitör başında kıkırdamak tamda böyle birşey... Star Wars'a yapılan göndermeler sizi güldürmeye yetecek. Ara demolardaki tek problem ise görüntü kalitesinin bir hayli düşük olması.

Oyunda her türlü ses gayet yerinde kullanılmış...Özellikle ambiyans ve silah sesleri hakikaten çok iyi. Fakat kalabalık mekanlarda tahmin edersiniz silah sesleri kafanızı davula döndürmeye yetiyor. Müzikler ise bazı yerlerde bize dağlarda koşan çıplak ayaklı kız çocuklarını hatırlatırken, aksiyon sahnelerinde çalan senfonik parçalar kaliteli film müziklerini aratmıyor.

Haydi 5 çayına...

Armed and Dangerous eğlenceli olması gereken bir oyundaki her özelliği bize farklı bir dille sunuyor ve uzun süre başından kalkılmayacak bir oyun olduğunu başından itibaren bize hissetiriyor. İngiliz aksanı, çuval gibi önünüze düşen penguenler, üzerine bomba bağlı sevimli kuzular... Daha neler neler...

Yapım: Planet Moon Studios
Dağıtım: Lucasarts
Tür: Third person shooter
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Intel PIII 1Ghz veya AMD Athlon 1 Ghz işlemci
256 MB RAM
32 MB T&L destekli 3 Boyutlu ekran kartı

kenan9593

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

Mert Can "Majere" Urcan mert@nitrogamer.com

MTG(Magic The Gathering) kart oyunu dünyayı sarmıştı, sonra PC'ler için bir oyununu çıkarttılar, UO(ultima Online) benzeri grafikler, kartlarla sıraya dayalı strateji şeklinde. Desteler desteleri kovaladı, koleksiyoncular kartlar peşinde, insanlar en iyi kombinasyonları yapıp kazanma hırsıyla daha fazla yanıp tutuştular...Oyun dünyasında küçük bir süper nova şeklinde patlamıştı Wizard's of The Coast şirketi.

1997 - Spells of The Ancients (Microprose, Sid Meiers saygıyla anılır.)
1998 - Duels of The Planeswalkers
2000 - Battle Mage
2002 - Magic The Gathering Online (Yaklaşık 5 milyon oyuncusu var dünya üzerinde)

Sonra sonra Secret Level şirketi XboX için grafiklerde elinden geleni yapacak, daha önceki MTG oyununa saygı duyarak gömecek bir oyun yaratmak için programcılarını topladı. Atari'de fırsat bu fırsat diyerek kader ağına attı ipliğini...

Kartlarım nerede?

Önceki oyunların yerine yaptığınız büyünün efektlerini, kombinasyonların etkilerini, aldığınız/verdiğiniz hasarın yansımalarını karakterlerde artık kartlar peşinde değil canlı bir şekilde ekranda görebiliyoruz. Microprose zamanından beri Secret Level gelişen teknolojiye yakışır bir oyun yaratmış. Net üzerinden toplu olarak oynanabilecek oyunlar arasında sağlam bir yere tırmanacağa benziyor bu oyun. Çünkü gelişmeye çok açık bir yapısı var, çıkartılacak setler, yeni kurallar, yamalarla beraber gelebilecek yeni karakterler ve görünümler gelecek vaad ediyor oyun adına.

Yeşil - Beyaz - Siyah - Kırmızı - Mavi

Kartlar, kurallar, gerçek zamanlı savaş; Heroes serisini Nox ve dövüş oyunlarıyla birleştirebilmişler. Oyunun en büyük getirilerinden biri bu herhalde, çoğu kopya şeylerin arasından sıyrılmasını sağlamış. Aksiyonu stratejiyle harmanlıyor böylece yapacağınız büyüler, yarattığınız yaratıklar, saldırılar ve savunmalar da yenilikler sunuyor. Kuralların aynen uygulanmasını sağlamış olmaları taktir edilecek bir iş doğrusu. Savaş alanı yaratıkların yaratılışını ve büyülerin yapışlışını görsel olarak algıladığınız için ilerledikçe kimin hangi harekette neyi yaptığını fark eder hale geliyorsunuz.

Doğal olarak her rengin kendine göre özellikleri var; Beyaz kutsal ve iyi, Siyah lanetli ve kötü - genelde ölüleri veya ölmeyi beceremeyişleri (undead) kullanıyor, Kırmızı Orklardan tutun ateşin tüm yakıp yıkıp dönüştürücü etkileri, Mavi büyülerinizi engelleyip kendi istediği şekilde yapmayı seven ve sinir bozanlar, Yeşil doğadan gelen koca ağaçar - beklediğinizden zekiler. Karakterinizi seçerken büyülerinide inceleyebiliyorsunuz, etkilerini ve ne kadar büyü enerjisi gerektirdiğini vb.

Rengimi Seçtim

Oyunda ara birim ilk girişte gayet animasyonlu, sonradan sade ve rahat bir hal alıyor. Renginizi belirledikten sonra oyun türünü seçiyorsunuz;

-**Quest:** Hemen başlamamanızı öneririm, kontrollere alışmanız gerekecek. Size verilen görevleri yerine getiriyorsunuz.
-**VS Duel:** Bir bilgisayarda arkadaşlarınıza karşı düellolar. (Bir klavyede parmakların birbirine dolanmasına sebep olabilir, bu yüzden oyun ara birimleri tavsiye ediyorum.)
-**Practice Duel:** Oyuna alışmanız için yapılmış zorluk seviyesini de ayarlayabildiğiniz seçenek. İlk olarak başlamanızı tavsiye ederim, oyun kontrollerini kendinize göre ayarladıktan sonra alışmanız için harika bir antrenman sahası. Ayrıca büyülerin yapımı, "ne nasıldır?" gibi şeyleri deneyerek öğrenebileceğiniz yer.

-**Multiplayer:** Çoğu oyunda düzgün yapılması zor olan şeyi Atari ve Secret Level ellerine yüzlerine bulaştırmadan harika bir şekilde yapmışlar. Dünya üzerinde binlerce büyücü sizi bekliyor! Oyun çeşitlerinde oynanacak düello sayısı veya zamana göre belirlemeler yapabiliyorsunuz. YZ(yapay zeka)'nın seviyeleri çok güzel ayarlanmış, "kolay"ı seçtiğinizde gerçek anlamda kolay oluyorlar ama "zor"u seçerseniz işin ciddiyetini kavrayana kadar büyü bombardımanına tutuluyorsunuz. Üzerinde çalışılmış olduğu için fazla bir problem yaşamıtmıyor YZ, yalnız bazı büyülere kaptırdığı zaman kendini bırakası gelmiyor, sizde o büyüye karşı savunma tekniğini keşfettiğiniz anda oyunu lehinize çevirebiliyorsunuz.

kenan9593

Renginizi, karakterinizi seçtiniz, grafik ayarlarının 1000 sayılarını geçenlerinden birini seçtiniz (veya seçmediniz pekala) Unreal grafik motorunun nimetlerinden yararlanıp kaşınan ellerinizi büyüler yaparak rahatlatmak niyetindesiniz. Yalnız ilk başta alışmanızın zor geleceği ayarlardan biraz bahsedelim. Oyun alanında yatay düzlemde oynuyorsunuz, bu yüzden yukarı-aşağı, sağ-sol kavramlarınız biraz karışabiliyor; Practice Duel'le başlamanız işinize çok yarayacak. Tam ortada mor ve tribal bir dizayna sahip bir çizgiyle ayrılmış iki eşit alanınız var. Üstte sarı bir bölüm sizin canınızı (başlangıçta 20) belirliyor. Kırmızıya döndükçe ölüyorsunuz, 20 puanı geçtiği zaman (çeşitli büyülerle) mavi renk almaya başlıyor. Altında minik yuvarlaklardan renginize uygun sembolleri olan şeyler ise büyü enerjinizin kapasitesi ve o an sahip olduğunuz enerji miktarı. Buralardan karşı tarafa geçmeniz hasar almanıza sebep oluyor, karşı tarafa düşen minik kristalleri (ölen yaratıklardan çıkan) kapmak için arada riske girmeniz gerekiyor.

Büyüler 3 tip;

1) "Sorcery" - yaratıklara veya rakibe karşı yapılan kalıcı olmayan büyüler, kalıcı olmuyorlar ama saldırı/defansda gerçekten etkili olabiliyorlar.
2) "Creatures" - yaratma eylemine dayalı yaratık çağırdığınız büyü türü. Oyunda defans veya saldırı, düşmanı oyalayıp yeterli gücü toplamak için de kullanılabiliyorlar. (Yalnız 5 yaratıktan fazla yaratamıyorsunuz.)
3) "Enchantments" - kalıcı büyüler. Sizi, yaratıklarınızı, rakibi ve/veya yaratıklarını etkileyen, düello sonuna kadar kalan büyüler.

Oyunda çıkan yuvarlak büyük kristaller büyü kapasitenizi belirliyor, ilk saniyelerde çıkanları toplayıp büyüleriniz için hazırlanmaya başlıyorsunuz (Düellolarda en fazla 12 kristaliniz olabiliyor). Elinizdeki silahla 1 canı olan yaratıkları öldürebiliyorsunuz, bu bazen değerli enerjinizi boşa harcamaktan koruyor sizi. Ayrıca defans yaparak alınacak hasarları yarıya indirebiliyorsunuz - fizikselse. Yaptığınız büyülerde belli bir sıra belirlenmemiş, yeterli gücünüz varsa aynı büyüyü üst üste yapabiliyorsunuz. Tabi karşı tarafta aynı şekilde hareket ediyor. Bazen son vuruşu sizin yapmanız gerekiyor ve karşı tarafa geçip rakibi köşeye sıkıştırıp vuruyorsunuz. Yaratıklarınız saldırıları sona erdiğinde sizin tarafta tekrar varoluyorlar. Stratejinize bağlı olarak büyü kitaplarınızdan 10 tane istediğiniz tip büyüden alabiliyorsunuz.

Quest konusunda ise biraz ağzınızı sulandırmak lazım. Bir kere kazanmanız için rakibinizin canını 0'a indirmek yetmiyor, zamana karşı verdiğiniz mücadeleler var, canınızı yükseltmeniz ve orada tutmanız; rakibinizin bunları yapmamasıda mantık dahilinde. Hikaye ise genç bir bayan büyücünün başka büyücülerin yaptığı bir eşyayı tekrar yaratması isteniyor ve bunun için gerekli olan 5 büyü okulunda bulunan 5 taşı almak için yola çıkıyor. Her görev sonunda bir "esas oğlan"la karşılaşıyorsunuz. Gerçekten esaslı olabiliyorlar, yada basit. Oyunun YZ'si sizin taktiklerinize göre belirlendiği için kazandığınız yeni büyüleri kullanma vb. etkinliklere göre bir taktik geliştiriyor. Eğer birden taktik değiştirirseniz kendini buna adapte etmesi biraz zor olabiliyor - gelecek bir yama ile düzeltilebilir. Bölüm bitişlerindeki sinematiklere değinmeden edemeyeceğim; gerçekten etkileyiciler. İlerledikçe yeni karakterler, büyüler emrinize amade oluyorlar.

Meydan okuyorum sana!

70'i rahat rahat aşan büyü çeşitleri gelecek ekler ve güncelleştirmelerle herhalde daha da katlanacağa benziyor. 16 farklı savaş alnında harika görsel efektler eşliğinde oyunun Unreal grafik motorunu güzelce kullandığını görebiliyorsunuz; sabit arka planlar değil ama aksiyondan, taktik kurmadan düşüncelerinizi bir an sıyırıp arka plana baktığınızda ufak detaysal oyunu güzelleştiren yansıma, ateş, duman gibi efektleri görebiliyorsunuz.

Her şekilde Secret Level ve Atari (heleki "Terminator 3: War of The Machines" gibi bir hayal kırıklığından sonra) yeni doğmuş parlak bir bebeği kucağımıza verdiler. Bizde bunun hakkını vermeliyiz, gayet yeni bir stil, ince işlenmiş Unreal grafik motoru, güzel seslendirme - bazen oyuna çok kaptırmanızı sağlıyor, heyecan yapmanıza sebep oluyor ve yanlış büyüler yaptığınızda ise sinir olmanıza -, çok az problemli bir YZ'da cabası. MTG severlerin ilk başta biraz yadırgayabilecekleri gerçek zamanlı büyüler ve bir kaç esaslı değişiklik harici oyun dünyasında gerçekten parlıyor bu yeni bebek... Renginizi seçin, büyülerinizi harmanlayın ve meydan okuyun!

Yapım: Secret Level
Dağıtım: Atari
Tür : Aksiyon
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler :
PentiumIII 1Ghz veya AMD +1500
128MB RAM
1Gb Sabit disk alanı
NVIDIA Grafik İşlemcili 32Mb RAM'li
DirectX 9.0B veya uyumlu.
8x CD-ROM
Windows 98/2000/ME/XP işletim sistemleri

kenan9593

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ziya "Darq" Zengi ziya@nitrogamer.com

Her şey Jordan Mechner adında bir programcının 1989 yılında, animasyonlarını kardeşini model alarak yaptığı, Prince of Persia isimli bir Puzzle/ Platform oyunu ile başladı. Motion capture(hareket yakalama) teknolojisinin ismi yeni yeni duyulmaya başlamışken, oyunun insan hareketlerini bu kadar başarılı dijitize edebilmesi oyun dünyasında büyük ses getirdi.

İlk oyunun başarısı 1993 yılında, Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame ile sürdü. Prensimiz artık daha renkli ve daha hareketliydi. Oyundaki bilmecelerin de sayısı ve zorlukları fark edilecek derecede artmıştı. 6 yıllık aradan sonra bilgisayarların 3 boyutlu ortamdaki yükselişi onu da etkiledi ve 1999 Ağustos ayı sonunda Prince of Persia 3D oyuncu ile buluştu. Her ne kadar ataları gibi bir başarı yakalayamadıysa da geleneksel bilmece ve tuzakları ile 12. yüzyıl Pers medeniyetinde geçen masalsı havayı yansıtabildi bize.

Yıl 2003 ve prens bir kez daha karşımızda. Bu sefer saraydan kız kaçırma senaryosu ile karşılaşmayacağız. Ama emin olun ki Zamanın Kumları size bundan fazlasını gösterecek.

Yüzyıllar önce, Perslerin hüküm sürdüğü topraklarda, pek az kişinin bildiği bir efsane anlatılırdı: Pers Prensi ve Zamanın Kumları...

Çoğu kişi zamanın bir nehrin akışına benzediğini düşünür. Düzgünce, tek bir yönde... Fakat ben zamanla yüzleştim. Ve size bunun yanlış olduğunu söyleyebilirim. Zaman, fırtınalı bir okyanusa benzer. Kim olduğumu ya da bunları neden söylediğimi merak edebilirsiniz. Oturun da size kimsenin asla duyamayacağı hikayemi anlatayım.

-Pers Prensi

Oyun, Pers Kralı Sharaman'ın Hindistan'da bir mihracenin sarayına, ona ihanet eden veziri sayesinde girmemiz ile başlıyor. Prens, mihracenin değerli hazinelerinden birini alarak, babasına zafer ve saygınlık kazandırmak üzere yola çıkar ve arkasına yıkılan saray duvarları yüzünden burada kısılıp kalır. Bu noktadan itibaren oyun içerisinde tüm olan biteni prensin ağzından dinleyeceğiz. Ne de olsa bu bir masal...

Kontrol bize geçince kalenin içine kadar olan kısmı bir alıştırma şeklinde oynayacağız. Bu kısımda basit kontrolleri ve basit dövüş hareketlerini öğreniyoruz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde yeni bir hareket yapmamız gerektiğinde, yine bu yöntemle zorlanmadan devam edebileceğiz.

Mihracenin hazine odasına geldiğimizde ve en büyük hazinesini aldığımızda oyuna adını veren Zamanın Kumları'nın (The Sands of Time) ne olduğunu göreceğiz. Bu konu hakkında çok fazla şey anlatıp oyunun tadını kaçırmak istemiyorum. Fakat oyunun açıklamasına yardımcı olması açısından kumların tüm saraya dağıldığını ve bizim de onları toplamamız gerektiğini söyleyebilirim.

kenan9593

The Sands of Time, diğer Prince of Persia oyunlarında olduğu gibi temelde bir platform oyunu niteliğinde. Tabii ortamın 3 boyutlu olması işleri biraz daha ileri bir seviyeye taşımış. Son dönemlerin çok tutan oyun türlerinden olan aksiyon oyunlarındaki hareketlilik ise sonuna kadar mevcut. Prensimiz size Dante'yi (Devil May Cry), Neo'yu ya da Spider-Man'i aratmayan bir hareket çeşitliliği sunacak (hayır havada uçamıyoruz maalesef). Oyun boyunca duvarlarda koşup, duvardan duvara sekip, dar çıkıntılara tutunup, çubuklarda sallanıp, oradan oraya atlayıp duracağız. Hatta bu oyunu oynadıktan sonra, "Eğer Persler yıkılmasaymış Dünya Atletizm Şampiyonaları'nda tüm altın madalyaları toplarlarmış." diyeceksiniz. Bir noktada takılırsanız mutlaka etrafınıza bakın. Bir yerde bir çıkıntı gözünüze çarpabilir. Ya da karşıdaki koridor sizin duvardan koşarak ulaşabileceğiniz bir mesafede olabilir. Oyunda çok az yerde zorlanabilirsiniz, ama azmin elinden bir şey kurtulmaz.

Belki de en büyük yenilik olarak söz edeceğimiz şeylerden biri de, bu sefer ki macerada prensimizin artık tek başına olmadığı. Mihracenin kızı Farah ile yollarımız kesişecek ve kaderler birleşecek. Farah, prense oyunun belli bir noktasından sonra yayı ile eşlik edecek. Özellikle size uzak olan hedeflerde Farah oldukça etkili olabiliyor ya da sizi son anda ölümcül bir darbeden kurtarabiliyor. Tabii ki onu çok da fazla yalnız bırakmamamız gerek. Ne de olsa yakın dövüşte üstün olan biziz. Kapıları açmak için de bir o kadar etkili. Örneğin prensin giremediği çatlaklardan süzülüp duvarın arkasındaki düğmeye basarak bize yol açıyor. Bir sarayda ne kadar çok çatlak ve oyuk olabileceğini tahmin edemezsiniz...

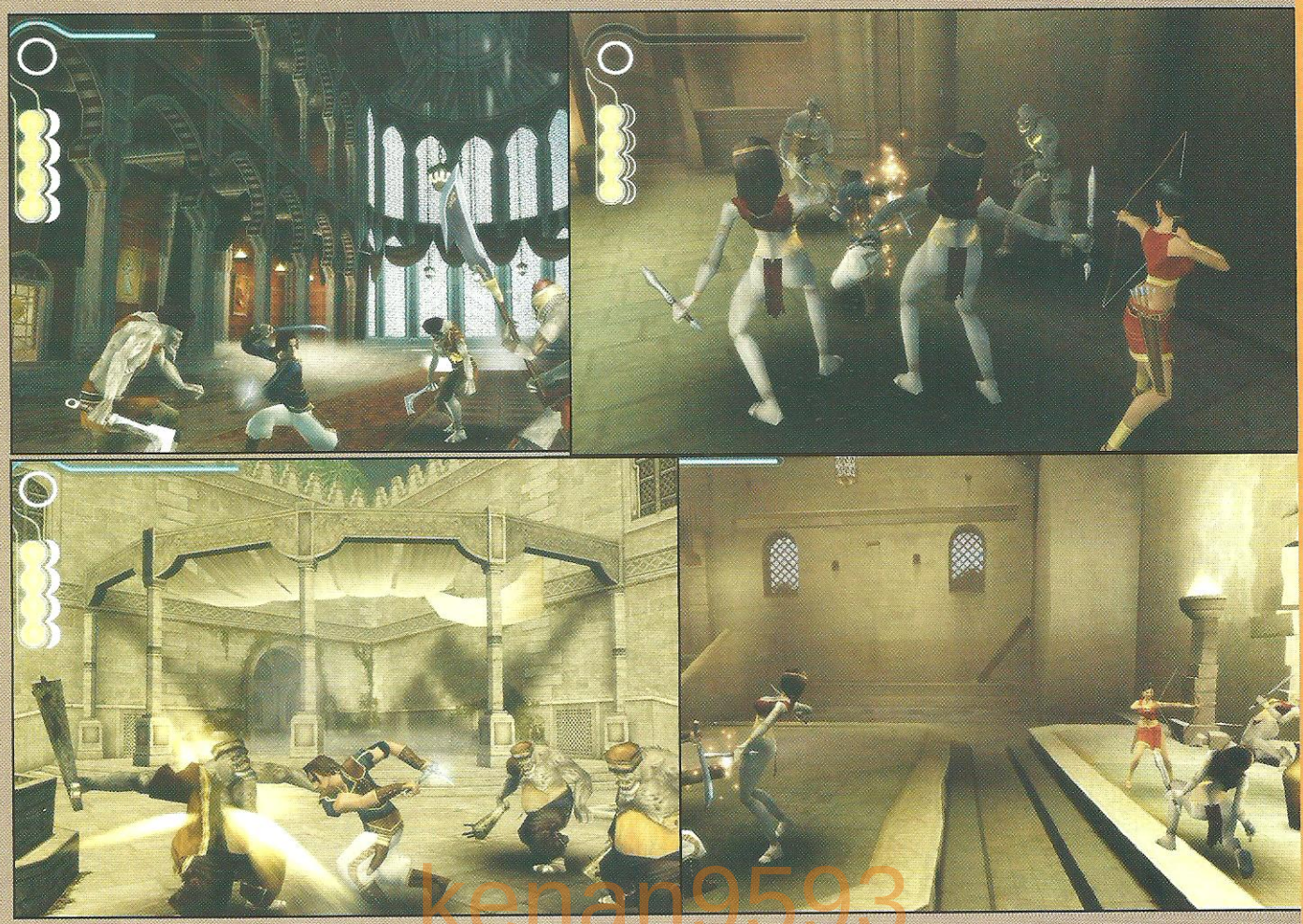
Bilmeceler çok zorlayan cinsten değiller. Hatta Farah ile ortaklaşa çözüp ilerlemeniz gereken yerlerde daha da zevkli bir hal alıyorlar. Bilmeceler çok zorlu olmadığından oyunun hızını düşürmüyor ve oyuncuyu sıkmıyor. Karşılaşacağımız bazı tuzaklar bizlere yabancı gelmeyecek. Yine yerden çıkan metal dikenlerimiz ve duvarda ilerleyen keskin bıçaklarımız mevcut. Bunların yanında farklı ve yeni tuzaklarla karşı karşıya kalacağız. Tuzaklar etrafta koşturup doğru yere atlamak, iyi bir zamanlama ile duvardan sekmek gibi aksiyonlar dışında pek fazla yormuyor.

Alaaddin'in lambası mı, prensin hançeri mi?

Bahsettiğim aksiyon sadece atlamak ve zıplamaktan ibaret değil tabii ki. Dagger of Time (Zamanın Hançeri) size güçlerini sunacak ve sizi hayal bile edemeyeceğiniz özelliklere kavuşturacak. Düşmanlarınızı yavaşlatmak, dondurmak ve zamanı geri getirmek emin olun ki çok işinize yarayacak. Bu özellikleri kullanmak için ekranda sol kenarda görünen içi kum ile dolu daireleri kullanıyoruz.

İçi boşalan daireleri dövüşürken düşmanlarımızı öldürerek tekrar doldurabiliyoruz. Bu dairelerin sayısını arttırmak için oyunda dört bir yana dağılmış kum kümelerini toplayacağız.

Oyunda karşılaşacağımız düşmanlar arasında insanlar, hayvanlar ve çeşitli yaratıklar var. Dövüş seçenekleri bir kaç hareket ile kısıtlı değil. Zaten Dagger of Time bize daha geniş bir savaş stratejisi sağlıyor. Bazı düşmanları alt edebilmek için farklı taktikler bulmak zorundasınız.



kenan9593

Birisinin üzerinden atlayıp sırtından yaralamak etkiliyken diğeri için bu hareket bize dezavantaj bile sağlayabiliyor. Düşmanlar genellikle sayıca üstün olarak karşımıza çıkacaklar. Etrafınız sarıldığında paniğe kapılmayın. Her zaman bir çıkış yolunuz vardır. Çok fazla yara aldığınızda zamanı belli oranda geri getirebileceğinizi unutmayın. Bu sandığınızdan daha çok yardımcı olabilir. Dövüş sistemi aynı anda birden çok düşmanla dövüşmeye olanak sağlayacak şekilde hazırlanmış.

Yapmanız gereken şey düşmanın olduğu tarafa doğru hareket tuşuna basmak ve sonuna da vuruş tuşunu eklemek. Bu şekilde hem bir düşmana yoğunlaşabilir hem de geri kalanları kendinizden uzak tutabilirsiniz. Saldırılarımız tek bir hareketten ibaret değil. Art arda vuruş tuşuna basarak zincirleme ataklarda bulunabilirsiniz. Oyunda ilerledikçe yeni hareketler ve özellikler kazanarak daha keyifli dövüşler yapabileceğiz. Göreceksiniz ki prensimiz, Pers yakın dövüş sanatları konusunda bir usta. Onun dövüş sitili ile tanıştığınızda aklınıza gelecek ilk isimlerden biri belki de Jackie Chan olacak. Ayrıca oyun süresince yeni kılıçlar edinerek daha güçlü düşmanlara karşı avantajlı duruma geçeceğiz. İlk aldığımız kılıç aynı zamanda açamadığımız bazı kapıları açmamızda yardımcı olacak. Kimi zaman kaba kuvvete başvurmak da gerekebiliyor...

Zamanı geri almak oyunda en çok kullanacağımız özellik. Yüksek bir yerden düştüğümüzde veya çok hasar aldığımızda hançerimizi kullanarak zamanı belli bir oranda geri getirebiliriz. Eski Prince of Persia oyunlarından da anımsayacağınız gibi bu bir nevi bizim yaşam biçimimiz. Eğer yine de doğru zamanlamayı yakalayamazsak yada her şey için çok geç ise öldüğünüz için üzülmeyin. Devam seçeneği ile bulunduğunuz bölgede son yaptığınız bir ya da iki eylemden hemen önce oyuna devam edebiliyoruz. Bu durum bölgeden bölgeye değişiyor fakat devam sistemi genelde bunun üzerine kurulu. Devam menüsünde, aslında bir masalın içinde olduğumuzdan prens, "Aa, hayır böyle olmamıştı. Aslında oradan düşmedim, bakın anlatayım..." diyerek durumu kurtarıyor. Yaşam enerjimizi etraftaki çeşmelerden ve herhangi bir su kaynağından su içerek geri kazanıyoruz. Yaşam enerjimizi arttırmak için oyunun çeşitli yerlerinde pek de gizli denilemeyecek bölgeler bulacaksınız. Gayet normal bir şekilde koridorun birinde ilerlerken gözünüze duvarda bir gariplik çarpabilir. Ve kendinizi tüllerle kaplı bir geçidin sonunda sihirli bir çeşmede bulabilirsiniz belki, kim bilir...

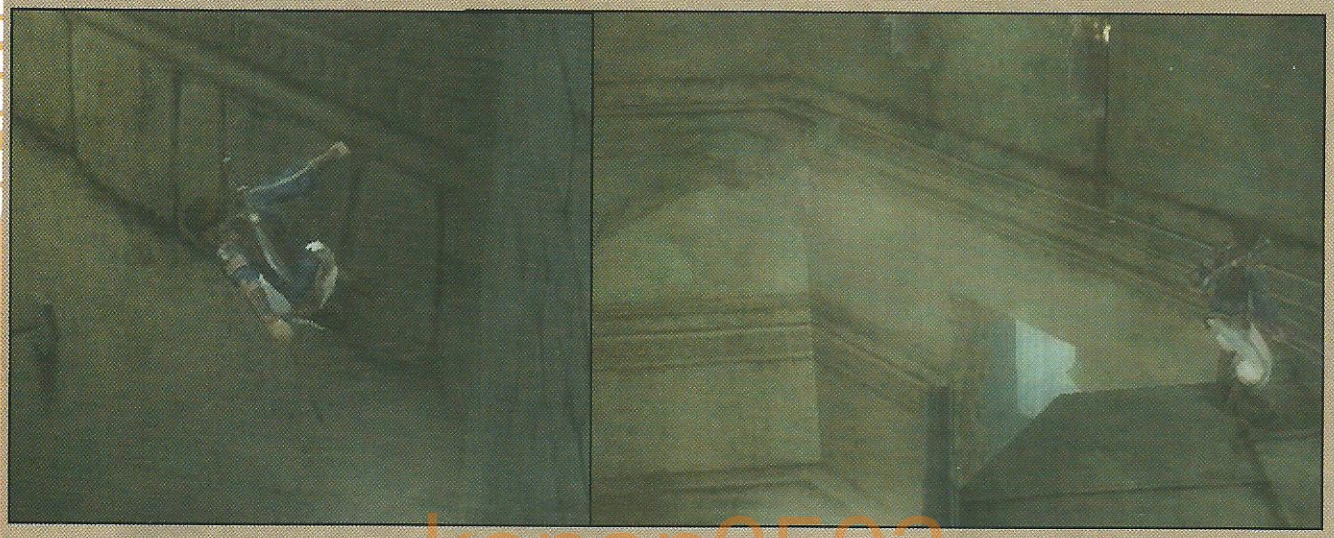
Save noktalarında bizi bekleyen bir sürpriz var. Artık elimizde Zamanın Hançeri olduğuna göre geleceği neden göremeyelim? Save noktaları ya yolumuzun üzerinde olabiliyor ya da bir bölgeyi düşmanlardan temizlediğimizde açılıyor. Save etmek için yaklaştığımızda ise bize bir sonraki bölge ile ilgili ipuçları sunuyor. Fakat gösterdiği her şeye inanmayın, geleceğiniz sizin elinizde onun değil...

"Hayır, aslında öyle olmamıştı..."

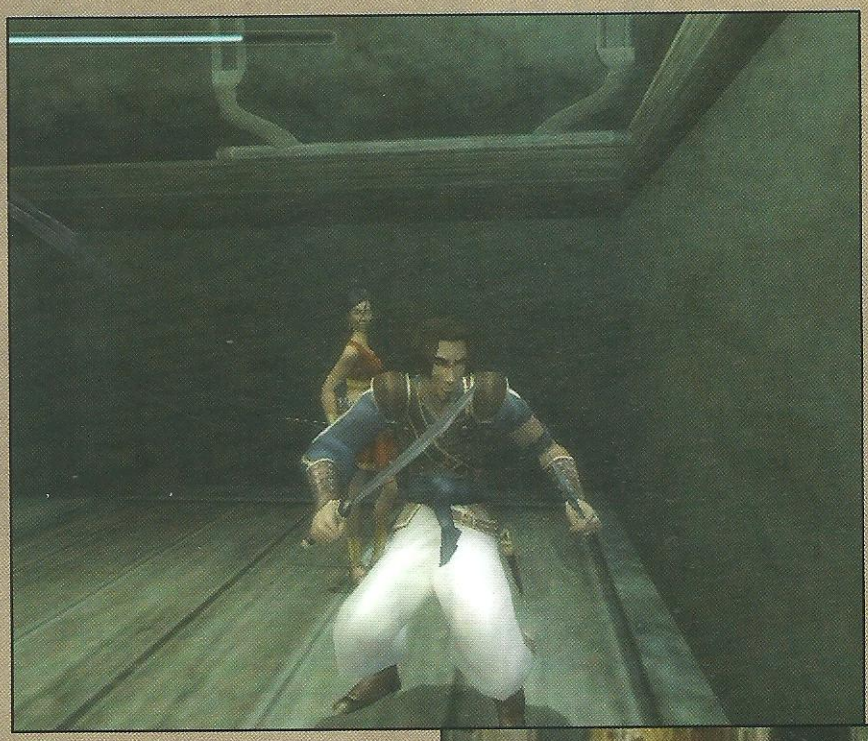
Tüm oyun saray içinde yada çevresinde geçiyor. Sakın sürekli taştan koridorlar beklemeyin. Kimi zaman bahçelerde, yeraltı mağaralarında, hatta harem dairesinde maceramızı sürdüreceğiz. Mekanlar oldukça iyi tasarlanmış ve içinde bulunduğumuz atmosferi bize iyi yansıtıyor. Boyutlar abartılı denecek ölçüde büyük olabiliyor. Bu sayede kapalı alanlarda bile rahat bir şekilde oynayabiliyoruz.

Oyunun grafiklerine gelince, emin olun ki gözleriniz bir şölen yaşayacak. Karakter dizaynları bir Disney çizgi filmini aratmayacak şekilde yapılmış. Karakter modellerinin çok detaylı olmaması canınızı sıkmasın. Prensin giydiği şalvarın bile hareket ettiğini gördüğünüzde bu fikirden uzaklaşacaksınız. Zaten modellerin detaylı olmaması oyunun akıcı bir hızda oynanması açısından bir artı puan.

Sade ve çok güzel görünüyorlar. Grafik kartı olarak minimum bir GeForce 3 istemesi ve GeForce 4 MX desteklememesi (Titanium serisi öneriliyor) biraz göz korkutabilir.



kenan9593



mayı başarıyorlar. Yeraltı mağaralarında yankı yapan sesler, açık ortamlarda rüzgarın uluması gibi.

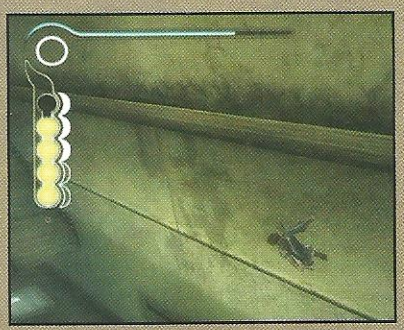
Prensin ve Farah'ın seslendirmeleri karakterlere tam olarak oturmuş diyebiliriz. İki karakterin seslerini de görünüşlerine bakıp yadırgamıyoruz. İkilinin arasında geçen ve prensin Farah hakkındaki düşünceleri ise oyunu daha eğlenceli hale getiriyor.

Prince of Persia: The Sands of Time, 2003'e veda ettiğimiz şu günlerde karşılaşabileceğiniz en iyi oyunlardan biri. Ubisoft oyunu 5 değişik platformda piyasaya sürmüş. Oyunu aynı zamanda Playstation 2, Xbox, Game Cube ve Gameboy Advance versiyonlarını da bulabilirsiniz. Bu güzel masalın içinde bulunmaktan büyük keyif alacağınızı düşünüyorum.

İyi oyunlar.

Bunun yanında orta seviyeli sistemlerde kabul edilebilir hızda çalışabiliyor. Efektler için söylenebilecek tek kelime var, mükemmel. Özellikle Zamanın Hançeri'ni kullandığımızda ortaya gerçekten ilgi çekici görüntüler çıkıyor. DirectX 9'un yüksek konfigürasyonlu bir sisteme sahip olan kullanıcıya sunduğu özellikler oyuna çok şey katmış.

Oyun boyunca müzikler sizi hiç sıkmayacak ve yaptığınız onca aksiyona eşlik ederek geçirdiğiniz zaman boyunca boşlukları dolduracak. Tümüyle akıcı olan oyuna(gerek oynanış, gerekse grafik açısından) müzikler de uyum sağlamış. Otantik ezgiler eşliğinde bu masalın içinde sonuna kadar eğlenebileceğiz. Ses efektleri de en az müzikler kadar başarılı. Ambiyans sesleri kendilerini en iyi biçimde yansıt-



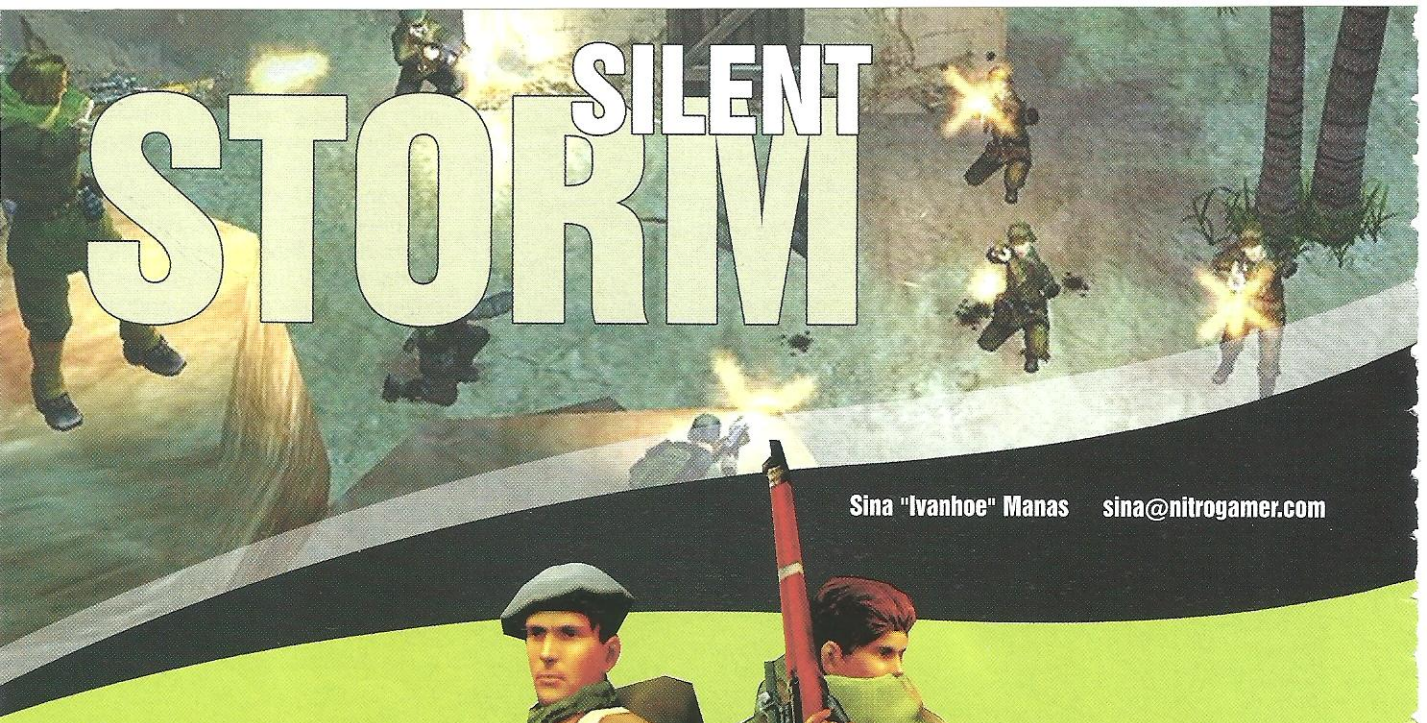
Yapım: Ubisoft Montreal
Dağıtım: Ubisoft
Tür: Aksiyon
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 800 MHz işlemci
256 MB RAM
GeForce 3 Ti, GeForce 4 Ti veya daha iyisi
(MX serisine uyumlu değil)

kenan9593

SILENT STORM

Sina "Ivanhoe" Manas sina@nitrogamer.com



UFO: Aftermath sizde hayal kırıklığı yarattıysa üzülmeyin, Silent Storm içinde barındırdığı özellikleriyle derdinize derman olacak gibi görünüyor. Birçok oyuncu Fallout, X-Com, Jagged Alliance'tan beri başarılı bir turn based(sıra tabanlı) strateji çıkmadığında hemfikirdir. Hatta uzun zamandır bu tür oyunlar yapılmamaktaydı. Yeni oyuncular da bu yüzden oyunun türüne ve oynanış biçimine biraz yabancı kalabilir. Ancak Silent Storm sahip olduğu özelliklerle devrim yaratacak gibi gözüküyor.

Oyun II.Dünya Savaşı zamanında geçiyor. Ön cephelerde mücadele bütün hızıyla sürerken, siz de küçük bir çok-uluslu elit bir takımla düşman topraklarına sızıp özel görevler yerine getiriyorsunuz. Bu arada Axis ve Allies (itilaf ve ittifak) devletlerinin dışında yeni bir oluşumun da dünyaya dair hain planları olduğunu öğreniyorsunuz. Oyunda Axis ya da Allies tarafından birini seçme sansınız var ve böylece farklı görevler oynayabilirsiniz.

Oyuna başlarken sizden bir karakter seçmeniz isteniyor. Hazır birini seçebilir ya da her şeyin size ait olmasını istiyorsanız yeni bir karakter yaratabilirsiniz. Bunu yaparken aynı zamanda vatandaşı olduğunuz ülkeyi de seçeceksiniz. Sonra bunu olmak istediğiniz sınıf takip ediyor. Engineer(mühendis), soldier(asker), grenadier(ağır silahlar uzmanı), sniper(keskin nişancı), medic(doktor) ya da scout(izci) sınıflarından birini seçme hakkınız var. Daha sonra üniformadan tutun da gözlüğünüzün tipine kadar farklı özellikler seçerek, karakterinizi kişiselleştirebilirsiniz. Bunları yaptıktan sonra oyuna başlıyoruz.

İlk görevinizi geçtikten sonra bir üsse gideceksiniz. Biz Axis tarafını seçtiğimiz için Alman Askeri İstihbaratı'nın gizli bir üssüne gönderildik. Üssünüzde cephanelik, personel odası, revir gibi bölümler var. Göreve çıkmadan önce cephanelik dolabından yeni silahlar alabilir, personel odasından da ekibinizi seçebilirsiniz. İşiniz bittikten sonra üsten ayrılın. Bir dünya haritası karşınıza çıkacak. Buradan görev yerinize gidiyorsunuz. Oyunu gerçekçi ve derin yapan yerlerden biri de bu. Örneğin görev yerinize doğru haritada ilerliyorsunuz ve karşınıza bir düşman devriyesi çıkıyor. İsterseniz savaşabilir ya da görevinize doğru ilerleyebilirsiniz. Durup kamp kurarak teçhizatınızı kontrol edebilir, adamlarınız arasında cephane alışverişi yapabilirsiniz. Görev bölgesine gittikten sonra istediğiniz an üsse geri dönemiyorsunuz. Önce iniş bölgesine geri dönmeli, oradan da haritada çıkan bayrağı seçmelisiniz.

Karşınıza çıkan devriyeleri es geçmeyip savaşmak istemeniz için önemli bir neden var: deneyim. Silent Storm'u daha da iyi kılan özelliklerinden birisi de çok detaylı bir karakter gelişim imkanı sunması. Adamlarınızın kullandıkları özellikleri zamanla artıyor ve seviyeleri yükseliyor. Yetenek puanı kazanıp çeşitli yeni özellikler kazanabilirsiniz. Her sınıfın elde ettiği özellikler farklı. Örneğin soldier sınıfı silahları iyi kullanmasını sağlayacak yetenekler kazanırken, sniper daha iyi görme gibi özelliklere sahip oluyor. Ayrıca sınıfların seçebileceği bu özellikler birkaç taneyle de sınırlı değil. Diablo 2'deki gibi takip edebileceğiniz farklı skill tree' ler(yetenek branşları) mevcut. Oyunun savaş sistemi belki de şu ana kadar yapılanların en iyisi.

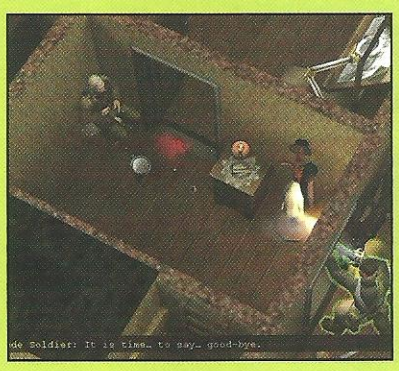
kenan9593

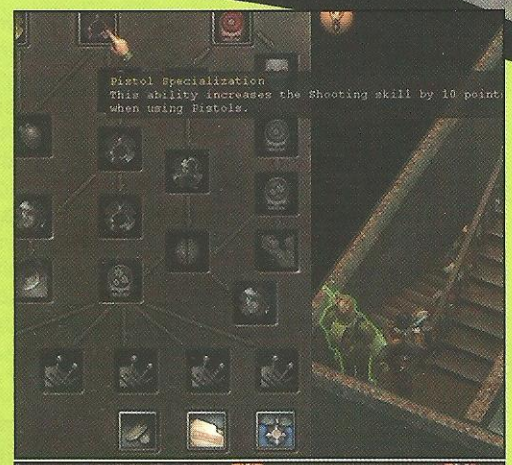
Gerçek zamanlı oynarken düşman gördüğünüzde sıra tabanlı sisteme geçiyorsunuz. Her adamınızın belirli bir hareket puanı(action point) var. Bu puanın izin verdiği ölçüde bir tur içinde istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz. Örneğin 60 puanınız var; 30 puana ateş edebilir, 30'uyla da yürüyebilirsiniz. Hareket puanı sisteminin özü bu. Bu sistemle oyun büyük bir taktik derinlik kazanıyor. Bunu sağlayan özelliklerden biri de "interrupt" sistemi. Diyelim ki bir tur boyunca hiçbir şey yapmadınız ve 60 puanınız da duruyor. Sırayı düşman tarafına geçirdiniz.

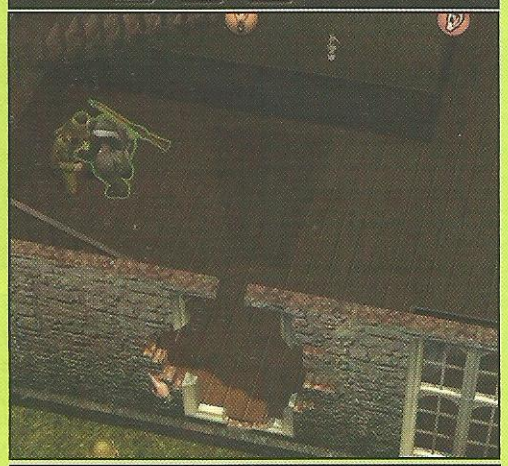
Adamınız düşman askerini görünce oyun bir süreliğine size geçer. Siz de puanlar dahilinde ateş edebilir ya da başka bir şey yapabilirsiniz. Sonra sıra tekrar düşmana geçer. Örneğin bu taktiği söyle kullanabilirsiniz; bir binanın köşesinde beklersiniz ve düşman size doğru gelirken köşeyi döner ve sıra size geçer. Tabi bunu karşı taraf da kullanabilir.

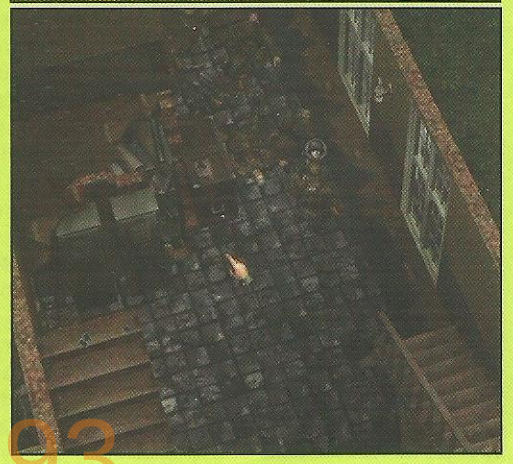
Silahlarımız ateşlerken kullanabileceğimiz farklı ateş etme seçenekleri var. Makineli tüfekler kısa(short) ve uzun tarama(long burst) seçeneklerine sahip. Tüfeklerin de isabet oranını arttıran düşüren nişan alma şekilleri mevcut. İsabet oranını arttırıcı atışlar yüksek hareket puanı isterken, daha düşük oranlılar ise az hareket puanıyla yapılabilmekte. Sniper'lar içinse durum daha da farklı hale geliyor. Bir tur içinde hareket puanınızın bir kısmını ya da tamamını nişan almaya harcayarak, diğer turda yapacağınız atışın isabet oranını %100'e kadar çıkarabiliyorsunuz. Bu arada ateş etmeden önce nümerik klavyeden basacağınız tuşlarla, vücudun neresine ateş edeceğinizi seçebilirsiniz. "4" tuşuna basarak koluna nişan alırsanız, düşmanın elinden silahını düşürmesini sağlayabilirsiniz. "8" ile başına nişan alarak tek atışta hedefinizi etkisiz hale getirmeniz de mümkün.

Ateş etme seçeneklerinin yanı sıra görmekten keyif alacağınız özelliklerden biri de duruş şekilleri. İlerlemek için 4 farklı yolunuz var. Koşma, yürüme, çömelme ve yere yatma. Koşarken çıkardığınız ses yüzünden düşman pozisyonunuzu çok kolay tespit ediyor. Diğerlerinde ise görülme ve duyulma ihtimaliniz azalıyor. Eğilerek savaş alanındaki birçok şeyin arkasına saklanabilirsiniz. Bu duruşlar aynı zamanda isabet oranınızı da etkileyecektir. Örneğin sniper en iyi ayakta ve yerde yatarken nişan alabilir. Yere sabitlenmesi gereken ağır makineli tüfekler ise en iyi sonucu yatarken veriyor. Özellikle Day of Defeat fanatikleri ne demek istediğimizi çok iyi anlayacaktır. Bir MG 42'yle yürürken ateş etmenin zorluğunu onlardan daha iyi kimse bilemez. Silahları sabitlemekten söz açılmışken, oyunda sabit silah yuvaları da kullanabiliyorsunuz. Hepimiz yanında yolcu taşımak için bir bölmesi olan motosikletlerden görmüşüzdür. Almanlarda bu bölmenin üzerine makineli tüfek yerleştirilmiş ve kullanabiliyoruz. Adamınızı seçip üzerine tıklamanız yeterli.

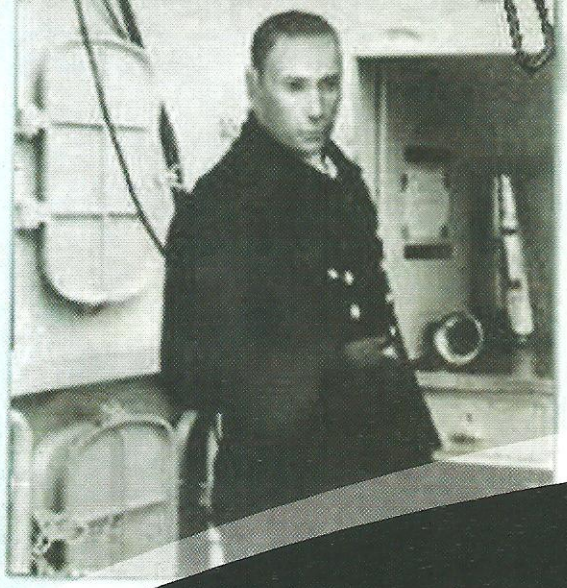








kenan9593



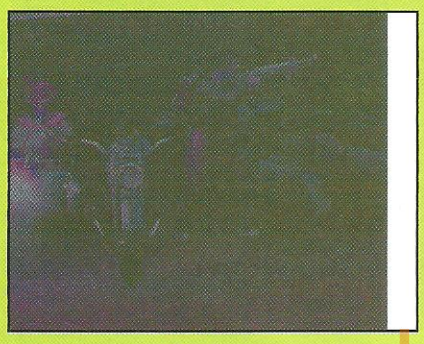
İsabet ve atış oranı çok yüksek olan bu silahlara hedef olmadığınız sürece kullanması oldukça zevkli. Motosiklet dışında normal mevzilerde de bu silahlara rastlayabileceksiniz. Taktik niteliğinin yanı sıra Silent Storm'da gizlilik de bir o kadar önemli. Bazı görevleri kaba kuvvet kullanarak geçmeniz neredeyse imkansız. Burada devreye scout giriyor. Bütün adamlarınızda bulunan hide (saklanma) özelliğini en etkin kullanabilen bu karakterle düşmanın arasına sızabilir, görünmeden hedefinize ulaşabilirsiniz. Yakın dövüş ustası olan adamınız, düşmanları bıçakla bile etkisiz hale getirebilirsiniz. Düşmanlarınızı bazen siz de göremeyebilirsiniz. Eğer seslerini duyabiliyorsanız üzerinde kulak ikonu çıkan silüetler belirir. Bu şekilde onları izleyebilir, hareketlerinizi ona göre planlarsınız. Ayrıca görmediğiniz bir hedefe bu haldeyken ateş ederek vurma şansınızı da deneyebilirsiniz. Mesela biz oynarken evin içinde sesini duyduğumuz bir düşman tespit ettik. Makineli tüfek kullanarak dışardan ateş etmeye başladık. Mermiler duvarı deldi geçti ve tam umudumuzu yitirmişken son birkaçı düşmana isabet ederek onu öldürdü. Oyunun sürprizleri saymakla bitmiyor gördüğünüz gibi.

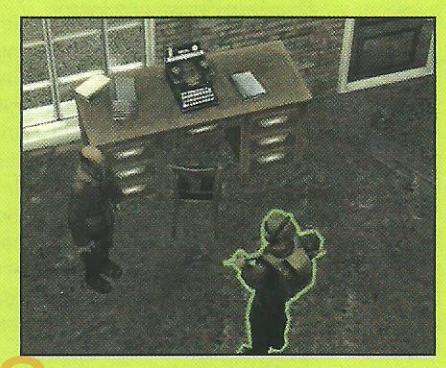
Savaş alanındaki her şeye müdahale edebiliyorsunuz. Binaların duvarlarını yıkabilir, mermilerle gedikler açabilirsiniz. Kapılara ateş ederek açabilirsiniz. Hatta o kadar detaylı yapılmış ki önce birkaç tahta parçası düşüyor, biraz daha zarar verdiğinizde ise kapı tamamen yok oluyor. Bu şekilde sonsuz taktikler yapabilirsiniz. Örneğin kapı kilitli ise siz pencereyi açıp içeri girebilirsiniz. Binaların her katına çıkmak mümkün. Üst katlarda bir pencerede sniper'ınıza güzel bir yer bulabilirsiniz. Üst kattasınız ve altınız düşman mı kaynıyor? Yüksekte değilseniz pencereden dışarı atlayın ve onları gafil avlayın. Yapabilecekleriniz hayal gücünüz ile sınırlı.

Adamlarınız bol bol yaralanacak ve doktorunuza ihtiyaç duyacaksınız. Sağlığınızı azaltan yaralar aynı zamanda hareket puanınızı da düşürmekte. Yani yaralandıkça etkisizleşiyorsunuz ve bu gerçekçilik açısından oldukça başarılı. Aynı zamanda kan kaybederek her tur sağlığınızın bir kısmını kaybediyorsunuz. Bunu önlemek için her görevde mutlaka bir doktor bulundurun. Aslında doktor demek doğru değil. Hepimizin bildiği gibi savaş alanında buna "sıhhiye" denir. Ama kolay söylenmesi ve akılda kalması açısından doktor diyeceğiz. Doktorunuz çeşitli malzemelere sahip. Sargı bezinden plazmaya, ameliyat makasına kadar farklı seçenekler var. Bunları kullanarak yaranın ağırlığına göre tedavinizi yapabilirsiniz. Hafif yaralanmalar ve kanamalarda sargı bezi yeterliyken, kendinden geçmiş adamlarınızda daha ciddi tedaviler uygulamanız gerekebilir. Buradaki başarınız kullandığınız teçhizata ve yeteneğinize göre değişir. Ayrıca basit tedavileri diğer adamların da yapması mümkün.

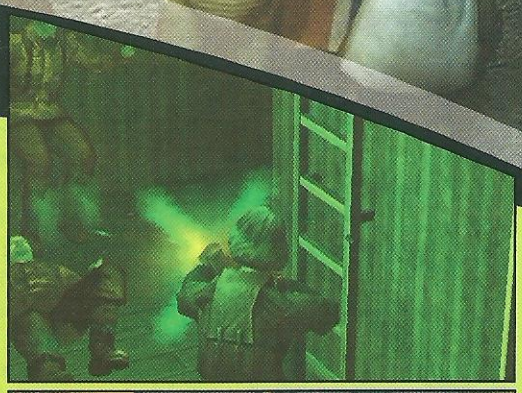
Oyunda bu işleri yapmak için çantanızı ikon yardımıyla açın ve kullanacağınız aleti adamınızın eline yerleştirin. Sonra sağ alttaki menüden tedavi ikonunu seçerek ihtiyacı olan adamın üzerine basın. Bazen bu işlem birkaç tur sürebilir sabırlı olun. El bombalarınızı kullanarak bubi tuzakları kurabilmeniz bile düşünülmüş oyunda. El bombasını elinize alın ve bir kapı ya da pencereye yaklaşın ve el bombasını üzerinde kullanın. Adamınız bombayı bubi tuzağına dönüştürecek. O kapıyı ya da pencereyi açacak düşmanın halini düşünemiyoruz bile. Mayınları da bu şekilde yere yerleştirebilirsiniz. Spot (tespit etme) özelliğinizi kullanarak size kurulmuş bu tuzakları görebilmeniz mümkün. Mühendislerinizi kullanarak bunları etkisiz hale getirebilir ve tekrar kullanabilirsiniz.

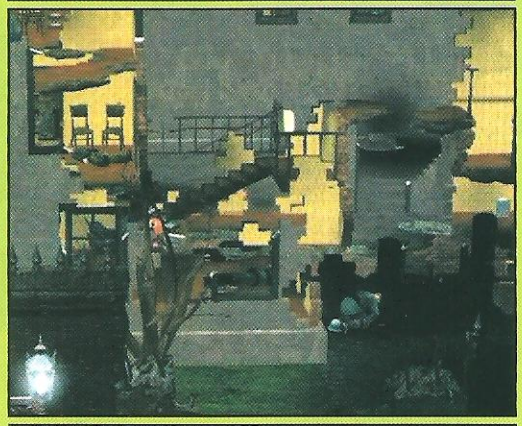
Oyunun modelleri rag-doll (bez bebek) sistemini kullanıyor. Örneğin ölen bir düşmanın vücudu merminin geldiği yere göre tepki verip düşüyor. Yüksek kalibreli çarpma gücü fazla olan bir silahla ölürse, cesedi birkaç metre birden savruluyor. Hatta öldükten sonra vursanız bile cesedi hareket etmeye devam edecektir.

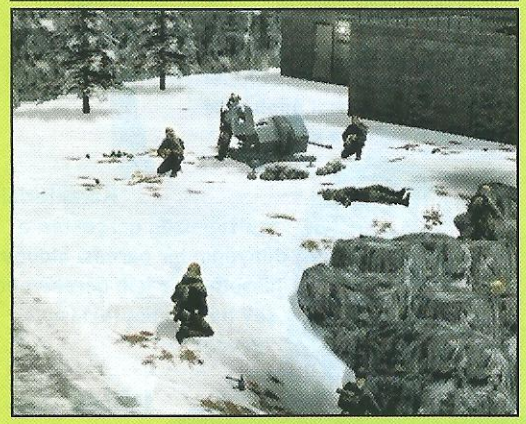




kenan9593







Modeller öldükleri yere göre de çok farklı görüntüler oluşturuyor. Tepenin başında ölen bir düşman sürüklenerek aşağı düşüyor. Ya da sırtı tam duvara dönük birini vurursanız, duvara yapışarak olduğu yerde yığılıyor. Modellerin kolu, bacağı, gövdesi birbirinden farklı tepkiler verebiliyor. Oyunu çok inanılmaz kılan da böyle küçük detayların oluşturduğu keyif. Son zamanlarda oyunlarda kullanılmaya başlanan bump mapping tekniği bu oyunda da mevcut.

Oyundaki bütün modellerin ve grafiklerin bu kadar detaylı ve dolgun gözükmesinin sebebi de bu. Silent Storm düşük konfigürasyona sahip bilgisayarları biraz zorluyor. Ama 800*600 çözünürlükte genelde her bilgisayarda iyi performans vereceğinden eminiz. Oyunu hızlandırmak için bir de grafik ayar programı çıktı. Net üzerinden bu dosyayı bulabilirsiniz.

Sesler efektleri grafikler kadar mükemmel olmasa da oldukça başarılı. Silah sesleri, duvarların parçalanması, kırılan şişeler, camlar hepsi gerçek gibi. Sanki gerçekten kuşbakışı bir savaşı inceliyormuşsunuz gibi. Nival Interactive efektler konusunu ihmal etmeyip elinden gelenin en iyisini yapmış. Karakter seslerine baktığımızda yine çok uğraşıldığını görüyoruz. Yaklaşık 30 farklı milletten karakterin olduğu oyunda herkes aksanlı seslendirilmeye çalışılmış. Birkaç hata dışında da bunların çoğunda başarılı olunmuş. Cevap çeşitliliği de yüksek tutulmuş. Sadece "evet, hayır" demekten öte neredeyse her durum için söyleyecekleri sözleri oluyor. Örneğin bizim Alman sniper Carl aynı anda 3 düşman gördüğünde şöyle dedi: "Hmm, zor olasılık. Bunu severim" . Müzikler, sizi etkileyecek kadar iyi olmasa da oyunun heyecan verici noktaları sizi sarmışken, tatmin edici geliyor. Oyunun tek eksisi, karşı tarafın tur zamanının çok uzun olması. Bazen dakikalarca bir turun bitmesini bekliyorsunuz. Bir görev bitiriyorsunuz ve bakmışsınız 3 saat geçmiş. Açıkçası biz bu tür oyunlarda uzun beklemelere ve planlamalara alışık olduğumuz için bu özellik bizi çok da üzmedi.

Silent Storm için söylenecek tek bir şey var. O da bu oyunun gerçek bir klasik olduğu. Sizi saatlerce, günlerce, haftalarca bağlayacak bu oyunu oynarken inanın bize zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyeceksiniz bile. Alacağınız zevkten zaten şüphe dahi etmiyoruz. İyi oyunlar.

Yapım: Nival Interactive
Dağıtım: Jowood Productions
Tür: Turn Based Strateji
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
600 MHz İşlemci
128 MB RAM
3D ekran kartı
32 MB RAM
(nVidia GeForce2MX türevi veya daha iyisi)
DirectX 9.0
2.5 GB sabit disk alanı

kenan9593

STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED

Sina "Ivanhoe" Manas sina@nitrogamer.com

MMORPG türü oyunlar yıllardır mevcut olmasına rağmen, herhalde hiç birinin gelişi "Star Wars Galaxies" kadar beklenmemişti. Şüphesiz, Star Wars evreni hakkında bir çok oyun yapıldı, X-Wing vs. TIE Fighter gibi çok başarılı oyunlar da çıktı fakat kimse George Lucas'ın yarattığı, yıllardır filmlerde işlediği bu dünyayı bütün halinde yaratmaya cesaret edemedi. İşte Sony Online ve Lucas Arts, Star Wars hayranlarının rüyasını gerçekleştirdi ve bu türün meraklılarını da ekran başına çivileyecek oyunu 26 Haziran'da çıkardı.

Bu tür oyunlar FRP temalarında oynandığı için genellikle amaç görev almak, experience (deneyim) kazanıp level (seviye) atlamak ve karakterinizi güçlendirmekten ibarettir. Galaxies ise bizlere birçok farklı meslek seçeneğiyle, 8 değişik ırkıyla, gezegenleriyle, şehirleriyle, ekonomik ve siyasal öğeleriyle yaşayan bir dünya sunuyor bizlere.

Karakterinizi yarattığınızda gerçekten o dünyanın bir parçası olduğunuz hissetmeniz için gereken her şey bu oyunda fazlasıyla mevcut.

Irklar

Oyun zaman olarak Star Wars Bölüm 4'ün (A New Hope) hemen sonrasında geçiyor. İlk Death Star (Ölüm Yıldızı) parçalanmış ve Rebellion (Asiler) güçlenmeye başlamıştır. Asiler ve İmparatorluk arasındaki bu savaşta tüccar, işadamı, kelle avcısı, kaçakçı ya da mühendis olup bu ortamdan karlı çıkmanın yollarını bulmak da size kalıyor. Sunucu başına bir karakterle sınırlı olduğunuzdan, insanın tek bir karakter yaratıp onunla bütünleşmesi kolaylaşıyor.Oyunda seçebileceğiniz sekiz ırk bulunmakta. Bunlar: İnsan, Bothan, Mon Calamari, Rodian, Trandoshan, Twi'Lek, Wookie ve Zabrak. İnsanlar her oyunda olduğu gibi dezavantajı ya da avantajı olmayıp, güçleri eşit oranda dağıtılmış olarak karşımıza çıkıyor. Diğer ırkların ise nitelikleri farklı oranda dağıtılıyor. Örneğin Trandoshan ırkı strength(kuvvet) özelliğine fazladan puan alırken Rodian'lar quickness (çabukluk) özelliğine fazladan puan alıyor.

Bunun yanında ırkların başka getirileri de olabiliyor. Trandoshan, sürüngen özelliklerine sahip ırk olduğundan kendini daha hızlı iyileştirebiliyor. Niteliklerinizin başlarken hangi seviyede olacağını karakteriniz seçerken istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz fakat oyuna başladıktan sonra da eğer meslek(profession) değiştirmeye karar verirseniz, bunları yeni mesleğinize göre tekrar ayarlayabiliyorsunuz. Oyuna gerçekçilik ve derinlik katmak adına bu işlem çok yavaş ilerliyor. Yani çok güçlü bir yakın dövüş ustasıyken aniden fikir değiştirip bir zanaatkar dönüşemiyorsunuz. Kuvvetiniz zamanla yavaş yavaş düşüp yerini zihin gücüne bırakıyor.

Karakter yaratırken çeşitlilik ön planda tutulmuş burun genişliğinden, çene yapısına, Zabrak dövmesinden, Twi'lek Head Tail(kafa kuyruğunun) ne şekilde olacağına dair birçok detayı seçebiliyorsunuz.Özellikle filmlerde rastlanmayan diğer ırkların dişi karakterlerini de görmek oldukça ilginç. Değişik bir karakter ismi arıyorsanız, oyun ırkınıza uygun bir ismi size otomatik olarak yaratabiliyor. Bu arada Star Wars evrenindeki önemli ve kayda değer karakterlerin isimlerini alamıyorsunuz. Bunun yanında tabi ki Newbacca ya da Dreedo gibi isimlere de rastlamanız mümkün.

Hayatınızı kazanma yolları

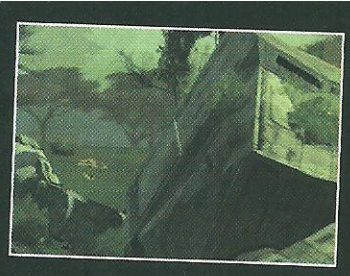
Galaxies çok detaylı ve karmaşık bir meslek gelişim sistemine sahip. Başlangıçta seçebileceğiniz altı tane ana meslek grubu var. Bunlar: Artisan (zanaatkar), Brawler (dövüşçü), Entertainer (sanatçı), Marksman (nişancı), Medic (doktor) ve Scout (izci).

kenan9593

Bu mesleklerden her biri dört özelliğe sahip ve bu özellikler acemiden (novice) başlayıp sırasıyla orta (intermediate), gelişmiş (advanced) ve uzmana (expert) kadar devam etmekte. Kazandığınız experience, kullandığınız özelliğinize yansımakta ve böylece onu geliştirmektesiniz.

Örneğin marksman olarak sadece tüfek kullandınız. Zamanla acemi sınırında olan özelliğiniz dolacak ve orta seviyeye gelecektir. Fakat otomatik olarak seviye atlayamazsınız. Ancak intermediate rifle skill'e (orta tüfek kullanma yeteneğine) sahip birinden bunu alıp orta seviyeye geçebilirsiniz. Bunları öğreten NPC'ler her gezegende ve neredeyse her şehirde mevcut fakat karşılığında belirli bir miktar para vermek durumundasınız. İsterseniz diğer oyuncularla konuşup size o özelliği öğretmelerini sağlayarak işi bedavaya getirebilirsiniz. Oyunun en zevkli kısımlarından biri de bu. Elit bir meslek ya da hybrid (melez) bir üst meslek sahibi olabilirsiniz. Örneğin; Bounty Hunter (kelle avcısı) olmak için hem marksman hem de scout'ta uzman olmalısınız. Sonra Bounty Hunter olmayı öğretecek birini bulmalı ve bu mesleğe geçtikten sonra acemi Bounty Hunter olarak hayatınıza devam edebilirsiniz. Diğer mesleklerde de böyle çeşitli üst meslek seçenekleri mevcut. Yetenek öğreten oyuncuların bunu yapmalarında para kazanmak dışında daha önemli bir amaçları daha var. Uzman olmak için oyun belli bir öğretme puanı da istemekte. Bu yüzden diğer oyuncular da meslekte yükselmek için diğer oyunculara yetenek öğretmekteler. Böylece ortaya karşılıklı çıkar ilişkisine dayanan güzel bir sistem çıkmış.

kenan9593



Ölmek bir son değil...

Oyun içinde en çok dikkat edilmesi gereken noktalardan biri de Status Bar (durum çubukları). Bunlar arabirimin sol üst köşesinde bulunmakta: Health (sağlık) , Action (hareket) , Mind (akıl). Başta seçtiğiniz özelliklere göre bu üç havuz (pool) şekillenir ve yaptığınız hareketlere ya da aldığınız hasarlara bağlı olarak azalır. Mesela hızlı koşma(burst run) yaparsanız hareket göstergeniz azalacaktır. Hasar görürseniz health'iniz düşecektir. Bunun yanında sizin yaptığınız hareketler de bu çubukları azaltabilir. Örneğin yakın dövüşte özel hareket kullanırsanız action pool'un bir kısmını kullanmış olursunuz ve bu bar azalır. Bu barlardan herhangi biri sıfıra indiğinde baygın duruma düşersiniz ve tekrar ayağa kalkabilmek için belli bir süre geçer. Bu süre içinde biri size hasar verirse ölürsünüz. Eğer kendinizi klonladıysanız, oyun sizi klonlandığınız merkeze gönderir. Eğer bunu yapmadıysanız health, mind ve action barlarınızda yarı kalıcı yara alarak en yakın klon merkezine ışınlanırsınız. Bu yaraları tıbbi merkezlerde ve eğlence merkezlerinde iyileştirebilirsiniz.

İmparatorluk ya da Asiler: Seçim sizin

Oyun içinde alışverişleri Bazaar (pazar) denilen ve terminallerin bulunduğu yerlerden yapabilirsiniz. Standart eşyalar kolayca bulunabilirken, güzel ve dayanıklı olan her şey ise oyuncular tarafından üretilip satılmakta. Böylece kendi içinde dönen bir ekonomi de oluşturulmuş. Para ve deneyim kazanmak için görev terminallerinden görev alabilirsiniz. Eğer bir faction'a (tarafa) üyeyseniz, diyelim ki imparatorluğa, o görevlerden kredi dışında bir de "faction point" denilen bir puan kazanırsınız. Bu puanlarla gelişmiş silah ya da zırh, hatta bir AT-ST bile alabilmek mümkün. Ya da puanları kullanarak rütbe atlayabilirsiniz. Bu sayede İmparatorluk içinde yükselerek Darth Vader'ın, hatta İmparator'un bizzat kendisinin huzuruna bile çıkmanız olası. Bir tarafa üye olduğunuzda bunun gizli (covert) ya da açık (overt) olmasını seçebilirsiniz. Gizli olunca NPC'ler dışında rahatsız edilmezsiniz, fakat asi olduğunuzu ilan ettiğinizde imparatorluğun gazabıyla karşılaşmaya hazır olun!

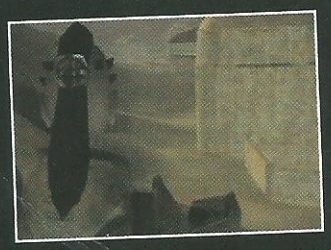
İmparatorluk, döneme uygun olarak bariz şekilde asilere karşı güçlü. Fakat bu asilerin tarafına geçen oyuncuların biraz şevkinin kırılmasına yol açabilir. Bunu dengeleyecek şeyler oyuna dahil edilmeli diye düşünüyoruz.

Oyuna imparatorluğun kaçak mallar için durdurup kontrol ettiği bir mekikte başlıyorsunuz. Sonra da sıra ineceğiniz gezegeni seçmeye kalıyor. Bu arada oyunda gidebileceğiniz toplam 10 gezegen var. Gezegenler çok detaylı ve hayat dolu yaratılmış. Şehirlerin dışında çok değişik yapılara, kalıntılara ya da çok çeşitli yaratıklara rastlamanız mümkün. Gezegenle beraber eğer shuttle station (mekik istasyonu) varsa ineceğiniz şehri de seçebiliyorsunuz.

Biraz para kazanmaya ne dersiniz? Hemen bir görev terminaline uğrayın ve düşük zorlukta bir görev seçin. Eğer silah kullanmayan bir karakter yarattıysanız üzülmeyin unutulmadınız, getir götür işleri de yapabilirsiniz. Kazancı az olur ama sonuçta her hangi bir riske girmezsiniz.

Eğer bir artisan ya da entertainer iseniz belki biraz canınız sıkılabilir. Eşya üretmek, maden aramak, dansetip enstrüman çalmak her zaman çekici gelmeyebilir. Star Wars dünyasının yarattığı o atmosfer başlarda bu meslekleri bile heyecan kılıcı yaparken, zamanla kendinizi Mos Eisley Da Cantina'nın ortasında saatlerce dans ederken, ya da bir sürü yaratık öldürüp çölde boş boş dolaşırken bulabilirsiniz. Bu durumda bir faction seçmek oyuna belli bir heyecan katacaktır. Lucas Arts da zaman ilerledikçe gelişmeler olacağını,

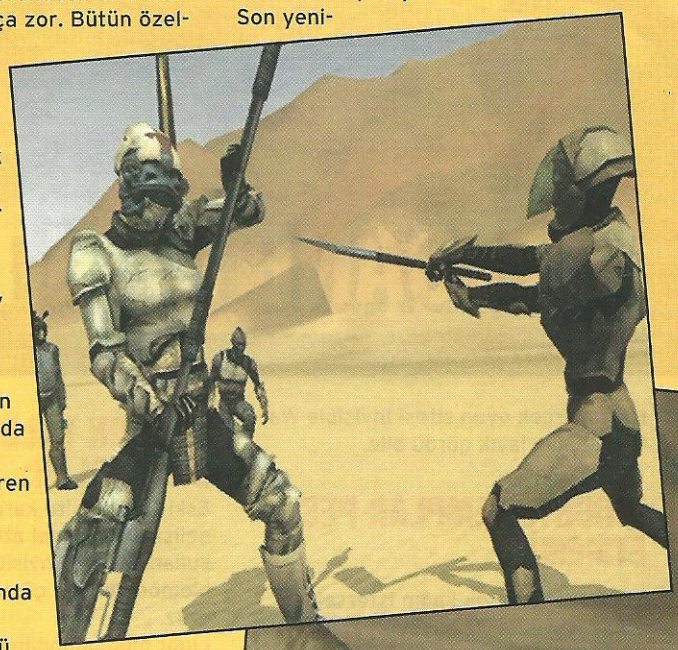
kenan9593



Jedi olmak ya da olmamak; işte bütün mesele bu

Bütün oyuncuların merak ettiği konudan da biraz bahsedelim: Jedi'lar. Oyunda Jedi olabilmek için bir Jedi Slot'u elde etmek zorundasınız. Bunu başarmak ise oldukça zor. Bütün özelliklerinizi expert yaptıktan sonra elite sınıfa atlayacak, daha sonra da bir holocron bularak Güç'le ilgili öğretilere sahip olacaksınız. Tabi bu herkesin başına gelmiyor. Jedi sınıfı, oldukça yüksek deneyim puanları gerektiriyor. Ama ilerledikçe gerçekten yenilmez olacakları da açıkça belli oluyor. Jedi olma yoluna giren oyuncular Padawan olarak eğitimlerine başlayıp otomatik olarak Asilerin yanında yer alacaklar. Jedi olduklarında ise kötü tarafa geçme imkanına da sahipler. Bu yolu seçerlerse de Darth Vader'ın yanında yer alıp asilere karşı savaşacaklar. Yapımcıların söylediğine göre şu anda bütün sunucularda toplam 100 civarında Jedi bulunuyor. Kimlikleri ise gizli tutuluyor çünkü kelle avcıları sürekli olarak izlerini sürüyorlar. Jedi'ların başlarına konulan ödülün 150.000 krediye kadar çıktığı da söylentiler arasında.

Son aylarda oyunda büyük gelişmeler oldu. Artık oyuncuların söz sahibi oldukları ve yönetebildikleri şehirleri de görmek mümkün. Bununla beraber yeni bir meslek ortaya çıktı: Politikacı. Yeni kurulan şehirler de gezegen haritalarında hemen yerlerini almaktalar. Bir diğer yenilik ise binek hayvanlar. Evet artık evcilleştirilen hayvanların üzerine binip seyahat etmek elinizde. Son yeniliklerden biri de araçlar. 4. filmde Luke'un kullandığı Landspeeder'dan tutun Swoop Bike'a kadar değişik araçlar kullanabilmeniz mümkün. Böylece gezegen içinde rahatlıkla yolculuk edebilir, zaman kazanabilirsiniz. Araçların fiyatları da yaklaşık olarak 30000 kredi civarlarında.



Donanımınız ne kadar yeni olursa olsun, oyun en güçlü makinelerde bile şehirlerde ve kalabalık mekanlarda performansı düşürüyor. Tabi bunun yanında animasyonlar çok detaylı ve grafikler oldukça güzel. Sesler ve özellikle müzikler sizi hemen o atmosfere sokuyor. Uzay simülasyonu olan eklenti paketinin de çıkmasıyla oyun kesinlikle yeni bir soluk kazanacaktır.

Bu tür oyunları daha önce oynayanlar sisteme çabuk alışıp oyunda belki ilgilerini çeken hiçbir şey bulmayabilir. Aylık ücreti 14.99$ olan Galaxies kesinlikle potansiyelini kullanıp oyunculara özledikleri ve hakkettikleri Star Wars dünyasını sunacak hale gelmeli ki hayranlarını da yarı yolda bırakmasın. Yine de bu hali ile bile Galaxies gelmiş geçmiş en başarılı MMORPG'lerden biri. Bu arada oyun nihayet kasım ayında Avrupa'da da çıktı. Artık siz de Star Wars Evreni'nde yer edinmek istiyorsanız Galaxies'i kaçırmayın. İyi oyunlar.

Yapım: Lucas Arts
Dağıtım: Sony Online Entertainment
Tür: MMORPG
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 933 MHz işlemci
256 MB RAM
32 MB ekran kartı ve internet bağlantısı

kenan9593

EFSANE GERİ DÖNDÜ

Onur Konuralp onur@nitrogamer.com

ESKİ GÖZAĞRISI:

Sanırım pek çoğunuz efsanevi Deus Ex oyununu oynamışsınızdır. Bu oyun zamanında FPS (First Person Shooter) oyunları arasında bir devrim yaratmış ve bu tür oyunların hem aksiyon hem macera türlerini barındırabileceğini bize göstermişti. Gerek sağlam senaryosu gerekse interaktif gidişatı ile birçok oyuncu için Deus Ex bir numaralı FPS/RPG oyunu olarak tarihe adını yazdırmıştı.

Deus Ex 'in başarılı olmasının nedeni karakterinizi kendi istediğiniz gibi geliştirebilmeniz ve oyun içerisinde hemen her karakter ile diyalog kurabilmenizdi. Bu diyaloglar ile oyunun gidişatını kendiniz belirliyor ve bitiş senaryosunu kendiniz seçiyordunuz.

Oyunun yapımcı firması olan Ion Storm ise bizi fazla bekletmedi ve bu oyunun ikincisini piyasaya sürdü. Hatırlayacağınız gibi bu şirketi Id Software 'in efsanevi programcılarından John Romero kurmuş ve Daikatana oyunu ile piyasaya girmişti. Daha sonra efsanevi Deus Ex oyununu da yaptıktan sonra bir süre inzivaya çekilmişti. Şirket artık oldukça ses getiren Deus Ex : Invisible War ile birlikte geri döndü. Oyun şimdiden birçok ödül kazandı ve yılın oyunu olmaya doğru sağlam adımlar ile ilerliyor. Hatta birçok oyun sitesi Invisible War 'u bu ödüle layık gördü bile.

KNIGHTS TEMPLAR PES ETMEMİŞ:

Oyuna istersek kadın istersek de erkek karakter ile başlıyoruz. İsmimiz ise iki karakter için de Alex. Kahramanımız yaşadığı yer olan Chicago'dan kendi güvenliği için yeni bir eğitim yeri olan Seattle 'a gitmiştir. Tarsus 'da uyurken bir terörist saldırısı ile uyanır. Daha sonra Chicago 'nun terörist saldırılar neticesinde yok edildiğini öğrenir. Artık yaşamında sadece yeni evi olan Seattle ve Chicago 'dan arkadaşı olan Billie Adams vardır. Oyuna başladığımızda odamızdan çıktıktan sonra hemen birkaç olay ile karşılaşıyoruz. Bir güvenlik görevlisi gözümüzün önünde son derece ilginç bir biçimde ölüyor. Bina devamlı patlamalara sahne oluyor. Bu durumu güvenlik görevlilerine sorduğumuzda ise bize cevap vermiyorlar ve bu yetmezmiş gibi maksimum kıllık yaparak bizi ordan oraya koşturuyorlar. Daha sonra koşuşturmamız sırasında silahlarımızı ve aletlerimizi alıp maceranın içerisine balıklama atlıyoruz.

OYUNUN KALBİ BIOMODLAR:

Eski Deus Ex 'te karakterlermizi geliştirirken level atlama sistemini kullanıyorduk. Invisible War 'da ise biomod denilen güçlerimizi kullanıyoruz.

Light biomodundan başka beş çeşit biomod var. Bunlar: Arm (kol), Cranial (kafa), Eye (göz), Leg (bacak), Skeletal (iskelet). Bu biomodları karakterimize yeni özellikler eklemek için kullanıyoruz. Her biomod kendi içerisinde üçe ayrılıyor.

Arm : Enhanced Strength, Biotox Attack Drone, Bot Domination.
Skeletal : Aggressive-Defensive Drone, Thermal Masking, Electrostatic Discharge.
Leg : Move Silent, Speed Enhancement, Health Leech Drone.
Eye : Regeneration, Vision Enhancement, Spy Drone.
Cranial : Cloak, Hazard Drone, Neural Interface.

Kırmızı ile yazılmış olan biomodlar size kendiliğinden gelmiyor. Bu biomodları karaborsadan almak durumundasınız. İşin kötü yanı en güçlü biomodlar karaborsadan bulabildikleriniz. Bu biomodları oyun ilerledikçe karakterinize ekleyebilirsiniz.

kenan9593

Her biomod için yalnızca bir özellik seçebiliyoruz. Yani Cranial biomodunun hem Cloak hem de Neural Interface özelliklerini kullanamıyoruz. Ancak istersek eski biomodun yerine yenisini kullanabiliyoruz. Ayrıca her biomodu üç seviye geliştirip daha kullanışlı hale getirmek de mümkün. Yani Cloak biomodumuzu üç seviye ilerletmek için puan verdiğimizde daha kullanışlı hale geliyor. Özellikle eğer hard zorluk seviyesinde oynuyorsanız regeneration biomodunu kullanmanızı öneririm. Bu oyunu bu zorluk seviyesinde sizin için biraz daha kolay hale getirecektir.

Biomodları dronelar, enhancement denilen kalıcı güçler ve geçiçi güç sağlayanlar olarak üçe ayırabiliriz. Bir drone biomodu kullandığınız zaman sizi takip eden uçan ufak bir robot çıkar ve hangi biomod olduğuna göre çeşitli şeyler yapar. Kalıcı güç sağlayan (Pasif) biomodları sizin aktive etmeniz gerekmez. Bunlar devamlı olarak kalırlar, bio enerji kullanmazlar ve seviyelerine göre size elirli bir güç sağlarlar. Geçiçi olan (Aktif) biomodlar ise aktive edildikleri zaman belirli bir süre için etkili olurlar. Aktif oldukları süre boyunca da bio enerji kullanırlar.

Şimdi kısaca biomodlara ve ne işe yaradıklarına bakalım:

Eye Biomodları:

Regeneration: Aktifken canınızı oldukça hızlı bir biçimde yeniler. Özellikle üçüncü seviyedeyken bayağı çabuk dolduruyor.

Enchanted Vision: Aktifken gece görüşü sağlar ve etrafınızdaki hedefleri daha rahat seçebilmeniz için onları aydınlatır.

Spy Drone : Gizli kamera olarak kullanılır ve patlattığınızda EMP dalgaları yayar. Bu dalgalar elektronik araçları kullanılamaz hale getirir.

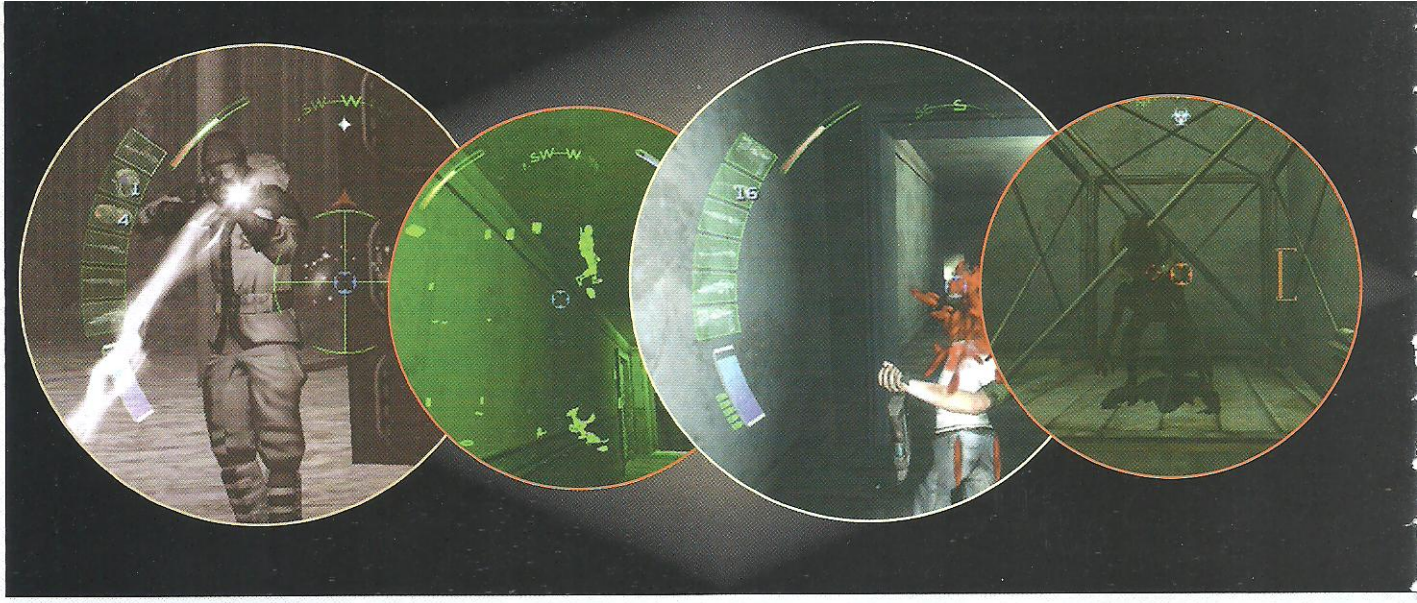
Cranial Biomodları:

Cloak: Düşmanlarınızın sizi görmemesini sağlar ancak robot ve cyborglar sizi yine de görebilir. Bu biomod saldırı yaptığınızda etkisini yitirir ve sizi tekrar görünür kılar.

Hazard Drone : Radyoaktif, toksin gibi etkenlerden etkilenmemenizi sağlar.

Neural Interface : Bilgisayarları hack etmek için kullanılır.

kenan9593



Skeletal Biomodları:

Aggressive-Defensive Drone : Üzerinize gelen roket ve el bombası gibi hedefleri size daha ulaşmadan havada yok eder.

Thermal Masking : Cloak biomodunun robotlar ve cyborglara karşı olan versiyonudur. Bu tip hedeflerin sizi görememesini sağlar. Ayrıca turret denilen yapıların da sizi görmesini ve ateş etmesini engeller. Bu tip yapılar sizi vücut ısınız sayesinde farkedebildikleri için aralarından geçerken bu biomodu kullanabilirsiniz.

Electrostatic Discharge : Saldırılarınızı EMP kaynaklı hasar verebilecek şekilde değiştirir. Elektronik aletlere karşı etkilidir. Onları devre dışı bırakır.

Arm Biomodları:

Biotox Attack Drone : Etrafınızdaki bütün düşmanlarınıza Biotox Dart denilen ufak okları fırlatır.

Strength Enhancement : Sizin silahsız hasar verme kabiliyetinizi, eşyaları fırlatma, bu eşyalar ile zarar verme kabiliyetinizi ve taşıma kapasitenizi artırır.

Bot Domination : İlginç bir biomod. Kameraları, botları ve turretları sizin kontrol etmenizi sağlıyor.

Leg Biomodları:

Move Silent : Yürürken ses çıkarmamanızı ve yüksekten düştüğünüz zaman hasar almamanızı sağlar.

Speed Enhancement : Daha hızlı hareket etmenizi ve yüksekten düştüğünüz zaman aldığınız hasarın azalmasını sağlar.

Health Leech Drone : Etraftaki cesetlerden ve baygın kişileri kullanarak canınızı yenilemenizi sağlar.

Silahlarınızı Hazırlayın

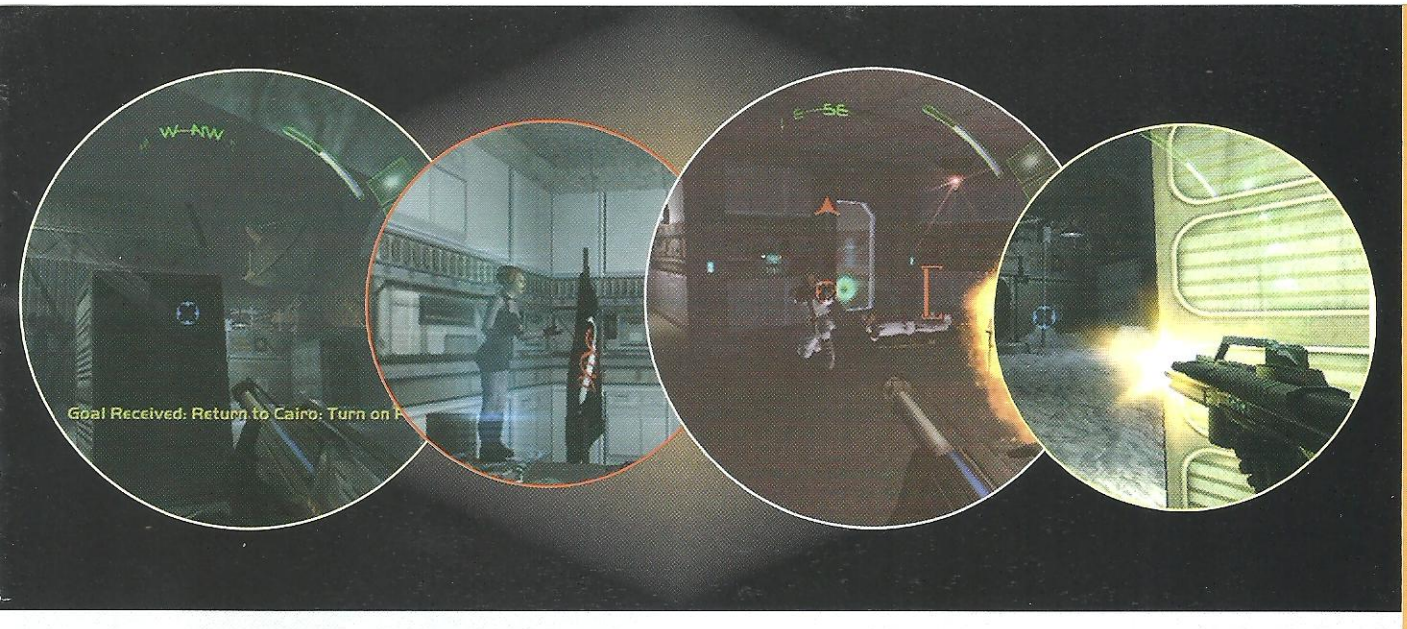
Oyun ilerledikçe bir sürü alet ve silah bulacaksınız. Aletlerden en çok multi-tool'u kullanacaksınız. Bu alet çeşitli kamera, keypad ve turretları atlatmanıza ve en önemlisi kilitli yerlere girmenize yardımcı oluyor. Bu aletten yanınızda 4-5 tane bulundurmanızda fayda var çünkü bazı görevlerde birden fazla multi-tool kullanabiliyorsunuz. Silahlar ise çeşitli el bombaları ve kılıçlar/bıçaklar ile birlikte 15 tane. Invisible War bize tabancalardan tam otomatik tüfeklere kadar geniş bir yelpaze sunuyor.

Ayrıca Dai-Katana fanatikleri için iki tane de kılıç mevcut. Ayrıca oyun sırasında odalarda ve alanlarda yüzlerce çeşit eşya göreceksiniz. Bu eşyaların yerlerini değiştirebilir ve istediğiniz zaman fırlatabilir, fırlattığınız eşyalar ile başkalarına zarar verebilirsiniz. Ayrıca Strength Enhancement ile birlikte bu eşyaların fırlatıldığı zaman bayağı hasar verebildiğini de ekleyeyim. Ayrıca bu biomodu üçüncü level yaparsanız eşyaları oldukça uzağa fırlatabilirsiniz. Hulk tadında oyun oynamak isteyenlere tavsiye ederim.

Görevler sırasında bazı karakterler ile diyalog kurmanız gerektiği için eşyaları ordan oraya fırlatırken dikkat etmeniz gerekiyor. Çünkü kafasını gözünü dağıttığınız tip belki de size ileride bir görev verebilecek kişi olabilir :)

Oyun sırasında ayrıca etrafta ordan oraya gezinen veya size saldıran birçok bot göreceksiniz.

kenan9593



Bunlardan bazıları zararsız ve sadece kafalarına göre takılırken bazıları da düşmanlarınız olan çeşitli organizasyolar için çalışıyorlar. Size saldıran botları Scrambler silahları ile düşmanlarınıza karşı kullanabilirsiniz. Bu silahlar elektronik kodlar ile bu botları sizin kontrolünüze veriyor.

JC VE PAUL DENTON YAŞIYOR MU?

Oyun ilerledikçe bir sürü kişi ile diyalog kuracağınızdan bahsetmiştim. Bu diyaloglar oyunun gidişatını değiştirmekte ve sizin kaderinizi de bu şekilde belirlemekte. Oyun içerisinde olan olayları bilip ona göre davranmanız son derece önemli. Bazı karakterler oyunun gidişatını direkt olarak etkilediği için dikkatli olmalı ve bu karakterlerin söylediklerini iyice anlamalısınız. Konuşmaları ESC tuşu ile geçebiliyorsunuz ancak ilk kez oynuyorsanız bu konuşmalar hem oyunun gidişatını etkileyebileceğinden hem de oyunun atmosferini size daha iyi yansıtacağından dolayı okumanızı tavsiye ederim.

Oyun sırasında en büyük yardımcınız Datavault'unuz olacaktır. Bu alet sizin görevlerinizi ve bu görevleri başarmak için ne yapmanız gerektiğini saklar. Ayrıca oyun sırasında işinize yarayacak olan çeşitli notları ve haritaları burada saklıyorsunuz. İnsanlarla girdiğiniz diyaloglar ve etrafta bulabileceğiniz datacube 'lerin içerdiği şeylere bu alet ile ulaşabilirsiniz. Bu yüzden onu sık sık kontrol etmeyi unutmayın. Takıldığınız zaman en büyük yardımcınız olacaktır.

Ölüm animasyonları da oldukça başarılı. Yerde yatan cesetlere ateş ettiğimiz zaman ordan oraya zıplamaları ve yere düşerken yaptıkları hareketler Postal oyunu tutkunlarını bile tatmin edebilecek düzeyde. Bütün grafik opsiyonlarını maksimum düzeye getirdiğimizde ise oyun inanılmaz derecede güzelleşiyor. Ancak oyuncuların yüzde doksanında oyunu bu kadar grafik opsiyonu ile çalıştırmak için yeterli bilgisayar sanırım daha geliştirilmedi. Zaten oyunun en büyük eksisi bu.

SON SÖZ

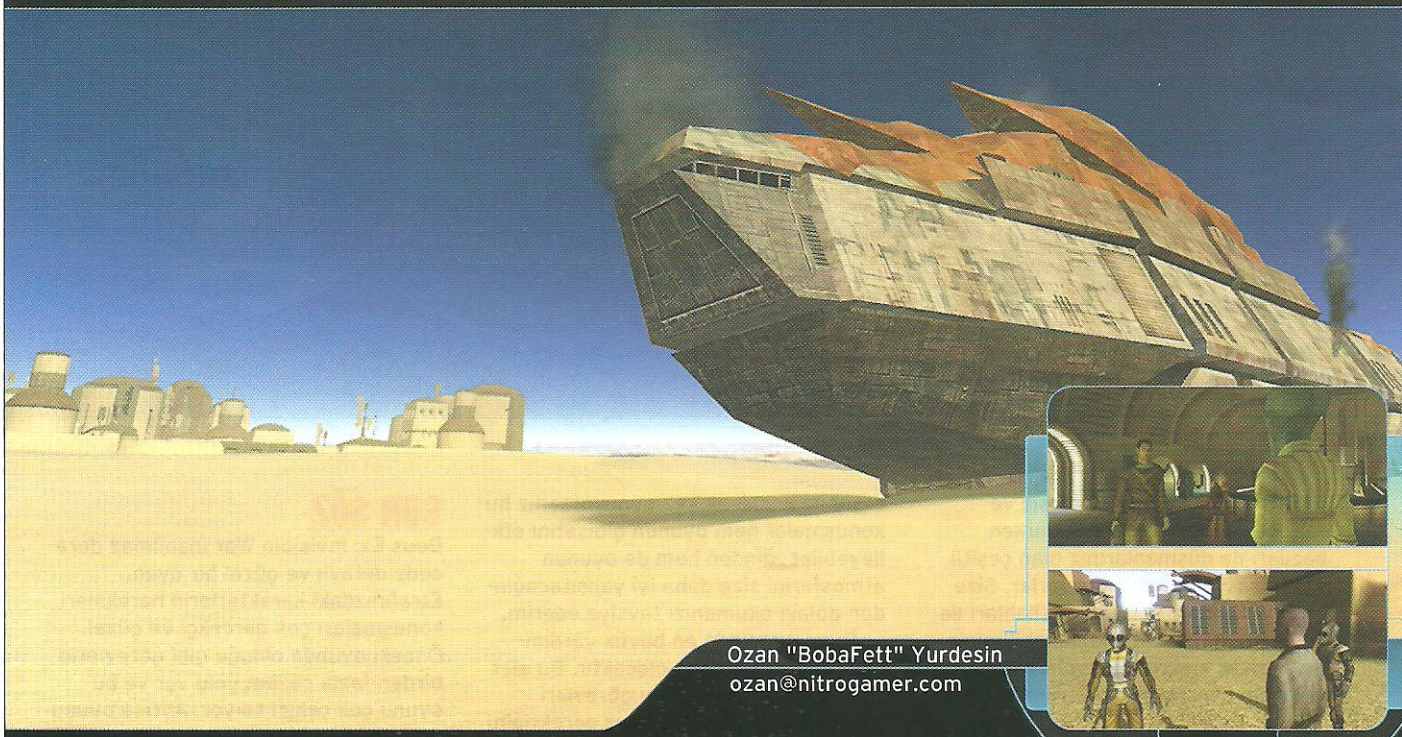
Deus Ex: Invisible War inanılmaz derecede detaylı ve güzel bir oyun. Etrafınızdaki karakterlerin harekeleri, konuşmaları çok gerçekçi ve güzel. Önceki oyunda olduğu gibi görevlerin birden fazla çözüm yolu var ve bu oyunu çok çekici kılıyor. Ayrıca oyunu da birden fazla bitirme yolunuz var. Oyunun tek negatif yanı sistem gereksinimleri. Oyuna göre P4 1.5, 64MB grafik kartı ve 256MB RAM Insivible War için yetiyor. Ancak benim sistemim olan Athlon XP 2100+, GeForce ti4200 ve 512MB Ram ile açıkcası sürün-düm. 640x480 düşük seviye grafik opsiyonları ile oyun 30 ile 40 FPS arasında bir performans verdi. Riva Tuner gibi programlar da malesef fazla fayda etmedi. Temiz formatlanmış bir makine ile denedi-ğimde de pek bir şey değişmedi. Yani önümüzdeki yıl çıkacak oyunlar için (Özellikle Half-Life 2, Doom 3 ve Thief 3) sanırım bayağı bir upgrade gerekecek. Zaten 2004 yılı artık oyunlar için yeni bir milat olak gibi görünüyor. Ayrıca Ion Storm firmasının yine 2004 yılı başında (tahmini olarak Şubat) çıkarmayı planladığı Thief 3 oyunu ile uğraştığının da müjdesini vermek isterim. Invisible War 'daki motorun aynısının kullanıldığı ve kapanan Look-ing Glass stüdyolarının programcılarının Ion Storm ile birlikte bu oyun için uğraştığını da eklemek istiyorum.

Yapım: Ion Storm
Dağıtım: Eidos
Tür: FPS
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium 3 1.2 veya AMD Athlon 1700+ işlemci
256 MB RAM
64 MB VRAM 'li ekran kartı
4X CD-ROM
2 GB sabit disk alanı

kenan9593

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Ozan "BobaFett" Yurdesin
ozan@nitrogamer.com

Çok daha uzun bir zaman önce tanıdık bir galakside...

Macera serileri ve Yıldız Savaşları efsanesi oyunlarıyla ün salmış LucasArts ile Baldur's Gate, Neverwinter Nights gibi RPG (Role Playing Game) klasiği oyunlara imza atmış BioWare bir araya gelerek biz oyun severlere tadından yenmeyecek bir oyun hazırladı. Nihayet uzun zamandan beri beklenen Star Wars: Knights Of The Old Republic (KOTOR) PC raflarına ulaştı. X-Box platformunda bütün eleştirmenler tarafından tam not alan oyun, geliştirilmiş PC grafikleri ve yeni bir kaç sürpriziyle beklentileri boşa çıkarmayarak 2003'ün en iyi oyunlar listesinde başı çekmeye aday.

KOTOR galaksiyi tam bir karmaşa içine sürükleyen Mandolor savaşlarından 4 sene sonra, Yıldız Savaşları Bölüm IV Yeni Bir Umut (A New Hope) filmini konu alan imparatorluk ve asiler arasında ki mücadelenin süregeldiği zamandan tam 4000 yıl öncesinde bir zamanda geçmekte. Mandolor savaşlarında bir zamanlar Jedi olarak kahramanca savaşmış, sonraları gücün kötü yönüne yenik düşmüş Darth Raven ve onun öğrencisi Darth Malak kaynağı belli olmayan bir güç sayesinde Sith İmparatorluğu'nu efsanevi Exar Kun'un ardından 40 yıl sonra tekrar canlandırmış ve Cumhuriyet üzerinde ciddi bir tehdit oluşturmaya başlamışlardır. Bu korkunç güç karşısında Cumhuriyet çaresizce savaşmaya devam etmiş ve sayıları git gide azalan Cumhuriyetin koruyucuları Jedi Şövalyeleri'ni sonu belirsiz bir mücadelenin içine sürüklemiştir.

KOTOR konusu ve karakterleri açısından çok karmaşık olmayıp, Yıldız Savaşları'yla yakından ilgisi olmayanların bile kolayca adapte olabilecekleri bir yapıya sahip. Ama bu uzay-fantezi dünyasına yakın olanların, tanıdık isim ve mekanlarla ve hatta bu mekanların ve ırkların oluşumunda ki esrar perdelerinin aralanmasıyla oyundan çok daha fazla zevk alacakları bir gerçek.

Kimim ben?

Oyunda ki belki de en önemli soru bu. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bununla ilgili tatminkar bir cevap alacağınızdan şu an için yaratacağınız karakterden bahsetmek daha uygun. Oyuna başlamadan karakter oluşturulması esnasında senaryo gereği sadece insan ırkının seçilmesi öngörülmüş. Asker, izci ve dolandırıcı (soldier, scout, scoundrel) olarak üç ayrı branşta kadın ve erkek seçenekleriyle karakterinize başlangıç mesleği verebilirsiniz. Hepsinin kendine has değişik özellikleri mevcut. Oyunun ilerleyen safhalarında (yine senaryo gereği) üç ayrı Jedi seçeneğinden (guardian, consular, sentinel) birini seçip oyuna devam edebilirsiniz. Bu Jedi Şövalyesi branşları detaylı bir şekilde oyun içersinde anlatılmakta. Ve hatta kendinizin hangi branşa daha uygun olabileceğinizi anlamanız için akademideki Jedi Ustaları tarafından bir çeşit sınava tabi tutuluyorsunuz. Ama en sonunda seçim yine size bırakılmış. Jedi Guardian branşı ışın kılıcı ve dövüş tekniklerinde uzmanlık sağlamanızı, vuruş gücünüzün daha fazla olmasını sağlıyor. kullanımı ve gelişimi sınırlı.

Bu sınıfta daha az Güç puanına sahipsiniz. Fakat bunun yanında ışın kılıcında usta olup çok daha kolay vuruşlar yapabiliyorsunuz. Ayrıca ışın kılıcını fırlatma özelliğini de bu sınıfta üst düzeyde kullanabiliyorsunuz.

Jedi Consular branşı yeteneklerinizin daha çok kullandığınız güçlerde yoğunlaşmasını sağlıyor. Seviye atladıkça diğer sınıflara göre çok daha fazla Güç özelliği kazanıyorsunuz. Ayrıca bu sınıfın Güç puanı da diğerlerine göre oldukça fazla. Eğer dövüş özellikleriniz zayıfsa veya geliştirmediyseniz, charisma ve wisdom özellikleriniz de yüksekse, bu sınıfı kullanmak oldukça işinize yarayacaktır.

Güç puanınız kolay kolay bitmediği için düşman daha size dokunamadan Güçlerinizi üzerlerinde kullanabileceksiniz.

kenan9593

Kabaca, diğer RPG oyunlarındaki büyücü sınıfına denk geliyor. Jedi Sentinel bu iki sınıfın ortalaması şeklinde hazırlanmış. İki yönde de eşit özelliklere sahip olup hiçbirinde tam olarak gelişmiyorsunuz. İki branşın özelliklerinde de eşit bir gelişim sağlıyorsunuz. Dengeli bir karakter oynamak isteyenler düşünülerek tasarlanmış.

Oyunda D&D oyunlarında kullanılan d20 sistemi geçerli. Masaüstü oyunlarına has birçok özellik, çok mantıklı bir şekilde Star Wars Evreni'ne uyarlanmış. Karakter gelişimi BioWare'in diğer RPG oyunlarına nazaran daha basite indirgenmiş. Bu tarz oyunlara uzak olanlar kolayca anlayıp detaylı açıklamalar sayesinde kolayca istedikleri şekilde karakterlerini geliştirebilirler. Oyunla ilgili tek engel sahip olduğunuz İngilizce olabilir. Uzun diyalogları ve detaylandırılmış karakter fonksiyonları İngilizce bilginizin zaman zaman sınanmasına neden olabilir.

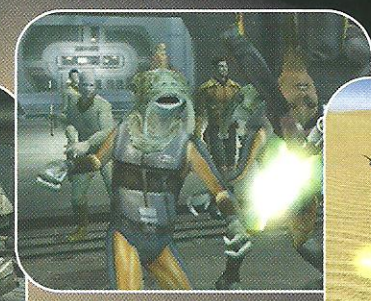
Bütün oyunun gidişatını, zorluğunu ve yer yer zevkini belirleyecek en önemli unsur hareketlerinizde ki seçim olacaktır. Oyunu gücün aydınlık tarafında (Light-Side) veya karanlık tarafında (Dark-Side) sürdürebilirsiniz. Bu tamamen sizin oyun içinde alacağınız tavırlara bağlı gelişen bir durum. İki tarafın da kendine has zorlukları ve kolaylıkları mevcut. Ayrıca bu seçimler sizin bazı eşyaları kullanıp kullanamayacağınızı da belirliyor. Örneğin, Sith'e özel eşyaları sadece gücün karanlık tarafında yürüyenler kullanabiliyor. Tekrar oynanabilirlik adına LucasArts'ın uzun süredir Yıldız Savaşları oyunlarında uyguladığı bu tutum bu oyunda da çok belirgin olarak karşımıza çıkıyor.

Tek Başına mıyım?

Yapı itibariyle RPG oyun sistemine sahip olan oyunun oynanış şekli, üçüncü kişi görüş açısı (third person view) olarak düzenlenmiş. Karakterinizi dışardan gördüğünüz ara yüzde fare ve klavyenizle kahramanınızı hareket ettiriyorsunuz. Çoğu RPG oyununun ortak özelliği olan grup mantığı KOTOR'da da mevcut. Oyun içersinde senaryonun gelişimi doğrultusunda daha önceden belirlenmiş değişik branşlarda ki karakterleri grubunuza dahil edip onlarla beraber serüveninize devam etmeniz mümkün. Grubunuza dahil ettiğiniz karakterlerin, her türlü özelliğini kontrol edebiliyorsunuz. Silah, zırh gibi öğeleri üzerlerine alma fonksiyonlarının kontrolü tamamen size ait. Senaryo gereği maceranız boyunca grubunuza en fazla 9 kişi katılabilmekte. Gezdiğiniz gezegenlerde, maceralara ve araştırmalara atılırken grup arasından seçtiğiniz iki kişiyi yanınıza alabiliyorsunuz. Merak etmeyin deneyim puanı bölünmüyor. Yanınıza seçtiğiniz bu karakterler bile oyuncuyu farklı diyalogların ve onlara has ek görevlerin içine sokabilir. Birbirine zıt karakterde olan iki kişiyi yanınıza aldığınızda aralarında ki alaycı tartışmaları izlemeniz an meselesi haline geliyor. Sürekli birbiriyle atışıp sizi zor durumların içine düşürebilirler. BioWare oyunu hazırlarken belli ki senaryo üzerinde çok ciddi bir çalışma gerçekleştirmiş. KOTOR gerçekten çok derin bir senaryoya sahip. Öyle ki bütün oyun başlı başına bir filme konu olabilecek nitelikte. Oyunun ana konusunun yanı sıra yakın tarih bilgileri ve karakterlerin oldukça derin geçmişleri zaman zaman oynanış şeklini zevklendirmek adına detaylandırılmış. Bir görev esnasında kendinizi bir anda yanınızdaki karakterin geçmişiyle ilgilenirken bulmanız an meselesi.

Oyunun ilk bölümünde grubunuza dahil edeceğiniz karakter ciddi bir güven sorunu olan sadık bir Cumhuriyet askeri Carth Onasi. Taris gezegeninin aşağı bölümlerinde dolandırıcılıkla yaşamını sürdüren Twi'lek ırkından bayan Mission Vao, yanında ki sadık dostu Wookie ırkından Zalbar, çok güçlü bir Jedi ve Cumhuriyet'in Sith tehditine karşı en büyük kozlarından biri olan senaryonun önemli karakterlerinden Bastila Shan, Taris'de bir droid satıcısından edindiğiniz T3-M4, eski bir Mandolor savaşçısıyken artık mafya için çalışmaya başlamış ama halen arayışları olan Canderous Ordo, geçmişinde ki iniş ve çıkışlarından kaynaklanan kızgınlığı yüzünden Gücün karanlığı ile aydınlığı arasında kalan bir Jedi olarak karşınıza çıkan Cathar ırkından Juhani, Tatooine'de bir görev icabı yine bir droid satıcısından satın alabileceğiniz ve geçmişi tam bir muamma olan katil savaş droidi HK-47, Kashyyyk'in derinliklerinde inzivaya çekilmiş eski bir kaçakçı olan yaşlı Jedi Jolee Bindo oyun içinde sizin karakterinize eşlik edecek diğer karakterler.

kenan9593

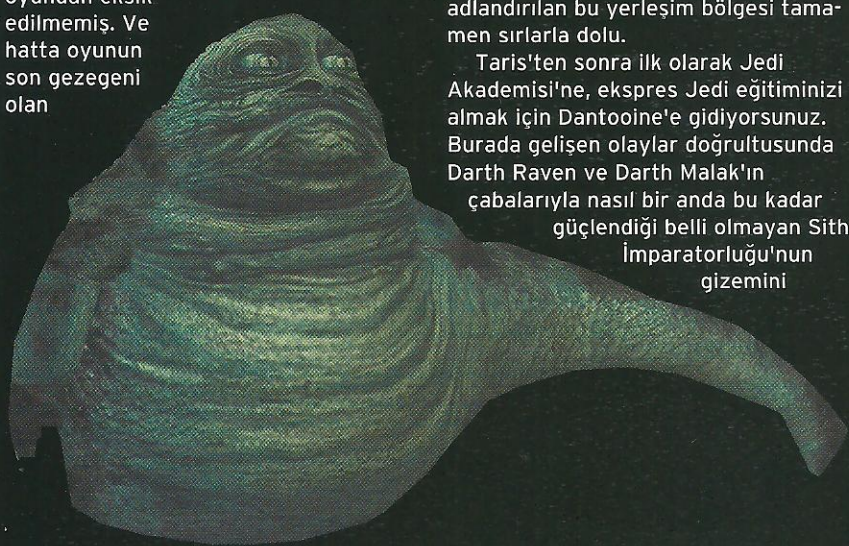


Bu karakterleri partinizde barındırıp barındırmama seçeneği size kalmış. Hepsinin ayrı yönlerde gelişmiş özellikleri oyunun çoğu yerinde işinize yarayacaktır.

Dostlarımı biliyorum, düşmanlarım kimler?

Oyunda asıl düşmanınız Darth Raven'ının ortadan kalkmasıyla Sith İmparatorluğu'nun başına geçen onun öğrencisi Darth Malak. Her oyunda olduğu üzere baş kötü karakter Darth Malak oyunun sonlarında direkt olarak sizin probleminiz olacak. Kendi planlarına tehdit oluşturduğunuzu hissetmeye başladığı andan itibaren peşinize bir ödül avcısı olan Calo Nord'la kendi öğrencisi olan Darth Bandon'u takacak. Oyunun uygun yerlerinde bu düşmanlarınız kendinizi ve grubunuzu ne kadar eğittiğinizi test edecekler.

Bu ikili dışında ardı arkası kesilmeyen Sith Askerleri, değişik seviyelerde bir sürü Dark-Jedi, bilimum robotlar ve doğal olarak yaratıklar sizi her an mücadele için hazır tutacaklar. Her Yıldız Savaşları oyununun kabusu olan Rancor canavarı da bu oyundan eksik edilmemiş. Ve hatta oyunun son gezegeni olan Bilinmeyen Gezegen benim gibi Rancor korkusu olanların bu fobilerinden kurtulması için birebir.



Peki nereleri gezeceğim?

Oyunun ilk gezegeni olan Taris belki de en büyük haritaya ve bölümlere sahip gezegen. Taris'den sonra artık altınızda bir Corellia yapımı (Han Solo'nun Millenium Falcon'u gibi) Ebon Hawk adlı gemi oluyor ve çeşitli gezegenlere gitme imkanı buluyorsunuz. Yıldız Savaşları'nın vazgeçilmez çöl gezegeni Tatooine, Han Solo'nun sadık arkadaşı Chewbacca'nın ırkı Wookie'lerin memleketi olan ormanlarla kaplı Kashyyyk, Jedi Akademisi'nin üzerinde kurulduğu Dantooine, üzeri tamamen sularla kaplı, balık-insan görüntüsünde Selkath denen ırkın hakimiyetini sürdüğü yeni bir gezegen olan Manaan, Sith Akademisi'nin ve geçmişte Sith uygarlığının hep hakimiyetini sürdürdüğü Korriban ve oyunun PC versiyonu için eklenen Yavin Uzay İstasyonu gidilebilecek ilginç mekanlar arasında. İlerleyen bölümlerde senaryonun gelişimiyle gitmeniz gereken bir gezegen daha açılıyor. Bilinmeyen Gezegen olarak adlandırılan bu yerleşim bölgesi tamamen sırlarla dolu.

Taris'ten sonra ilk olarak Jedi Akademisi'ne, ekspres Jedi eğitiminizi almak için Dantooine'e gidiyorsunuz. Burada gelişen olaylar doğrultusunda Darth Raven ve Darth Malak'ın çabalarıyla nasıl bir anda bu kadar güçlendiği belli olmayan Sith İmparatorluğu'nun gizemini çözmek için Jedi eğitiminizin bir parçası olaraktan elde ettiğiniz Yıldız Harita'larının yönlendirmesiyle diğer gezegenleri gezmeye başlıyorsunuz. Oyunu oynayanların ilk kafasına takılan sorulardan biri gezegenlere hangi sırayla gidileceği. Açıkçası oyun size bu özgürlüğü tanıdığından bu sıralamayla ilgili herhangi bir kısıtlama yok. Ama kişisel olarak tavsiyede bulunmam gerekirse Tatooine, Kashyyyk, Mannaan ve Korriban izlenmesi uygun bir sıralama olacaktır.

Özellikle son olarak Korriban'a gidilmesi gerekir. Oyunda sizin de gelişiminiz düşünüldüğünde Korriban bir Sith merkezi olduğundan karşınıza sizi biçmek isteyen ışın kılıçlı bir sürü kötü arkadaşın çıkma olasılığı çok yüksektir. Bu karşılaşmalarda yeterli güçte olabilmek için bu gezegeni en sona bırakmanızda fayda var. Yavin Uzay İstasyonu tamamen alışveriş amaçlı konulmuş. Ufak bir didişme yaşanacak orada ama oyunun senaryosuyla hiç ilgisi olmayan bir yer. Bitirdiğiniz gezegenler arasında dinlenme amaçlı gidilebilecek güzel Yavin manzaralı şık bir mekan.

Üzerime ne giyecek, savaşırken ne kullanacağım?

Senaryo şu anki Yıldız Savaşları filmlerinden yaklaşık 4000 yıl öncede yer aldığından dolayı birçok değişik silah ve zırh oyun esnasında karşınıza çıkıyor. Yıldız Savaşları'nda görmediğimiz normal kılıçlar mevcut. Değişik özellikleri olan tabancalar, tüfekler ve patlayıcıların yanı sıra gücünüzü, savunmanızı, reflekslerinizi ve çeşitli özelliklerinizi arttırıcı uyarıcı maddeler ve maskeler oyundaki diğer öğelerden.

kenan9593

Donanım tamam ama nasıl dövüşüyorum?

Oyunun belki de en keyifli kısmı dövüş anı. Dövüşler gerçek zamanlı ve tur tabanlı. Bu demek oluyor ki turlar sürekli geçiyor ama siz hareketleri belirlemek için kendi sıranızı beklemek durumunda değilsiniz. Dövüş esnasında oyunu durdurup karakterlere gerekli komutları verdikten sonra dövüşe devam edebilme hakkına sahipsiniz. Karakteriniz sırası geldiğinde belirlemiş olduğunuz hareketleri sırasıyla yapacaktır. Bir düşman seçtiğinizde üzerinde 3 slot göreceksiniz. Bunlardan en soldaki Jedi güçlerinizi gösteriyor ve yukarı aşağı oklarına basarak neyi kullanmak istediğinizi seçiyorsunuz. Ortadaki slot'ta özel hareketlerinizi kullanmanıza olanak veren bir bölüm var. En sağdakinde ise sahip olduğunuz el bombaları gösterilmekte. Bunların arasından da tekrar aşağı yukarı oklarıyla seçim yapabiliyorsunuz. Jedi Güçleri ve özel dövüş yetenekleri komutlarını verdikten sonra size düşen şey de keyifle oturup bunları izlemek oluyor.

Bir FPS (First Person Shooter) gibi sürekli bir aksiyon içinde olmadığınızdan ve de ışın kılıcını Jedi Knight serilerinde olduğu gibi "sağa sola isabet ettiririm" amacıyla savurmadığınızdan görüntü olarak karşılıklı iki kişinin gayet isabetli ve güzel animasyonu yapılmış dövüşlerini izliyorsunuz. Bol kişi sayılı bir mücadelelerde bile hareketler birbirini takip ediyor ve kötü, anlamsız görüntüler hiç oluşmuyor. Dövüş anlarında hem oyun hem de bir animasyon filmi izleme keyfini bir arada vermeyi başarmış KOTOR.

Ee, peki hepsi bu kadar mı?

Oyunun diğer bir renkli yanı içinde barındırdığı mini oyunlar. Bir kart oyunu olan Pazaak ve Yıldız Savaşları Bölüm I: Gizli Tehlike (The Phantom Menace) filminden tandık olduğumuz Pod yarışlarına benzer Swoop Bike yarışları, oyun içinde çeşitli gezegenlerde can sıkıntınızı dağıtmak, ün sağlamak ve çok ciddi paralar kazanmak için oyuna konulmuş küçük eğlenceler. Hatta bir anda gecenin bir saati hiç sıkılmadan kendinizi uzun saatler Pazaak oynarken bulabilirsiniz. Swoop yarışları oldukça zor.Doğru zamanlarda vitesi büyültüp hiçbir engele çarpmamalısınız. Size hız kazandıran platformların da neredeyse hepsini kullanmanız gerekiyor. Yoksa çok kötü sonuçlar alabilirsiniz. Bir diğer mini oyun diye tabir edilen aksiyon da Ebon Hawk'la gezegenler arası seyahatlerinizde nereden çıktıklarını bile anlayamadığınız ani Sith Fighter baskınları olacaktır.

Bu durumda oyun sizi otomatikman Ebon Hawk'ın lazer topu kulelerine alacak ve bu saldırıyı bertaraf etmenizi bekleyecektir. Yapmanız gereken radarı takip edip düşman uzay gemilerinin nereden geldiğine bakmak.

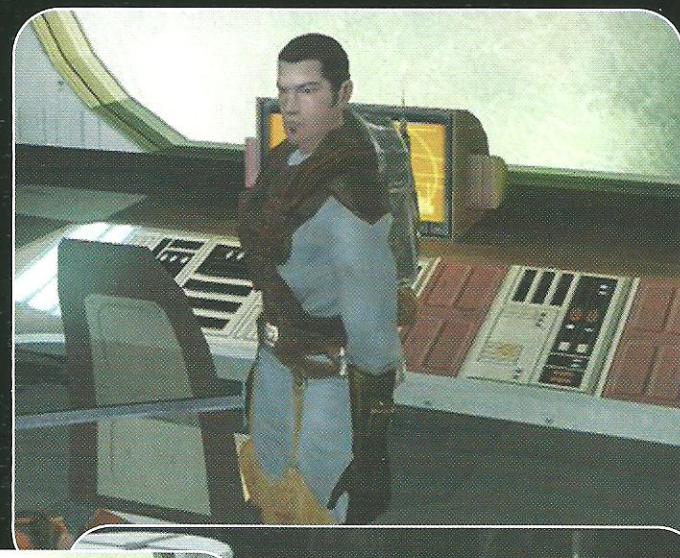
kenan9593

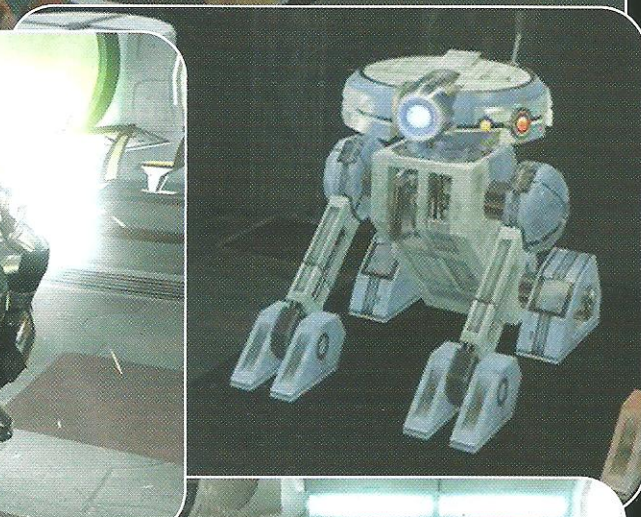
Bunların yanında eşsiz silah ve zırhlara rastlamak da mümkün. Efsanevi kahramanlardan kalma ekstra özellikli parçaların yanı sıra oyun esnasında karşınıza çıkan önemli düşmanların üzerlerinden modifiye edilmiş alet-edevat da edinilebiliyor. Çeşitli gezegenlerde bu ürünleri alıp satabileceğiniz dükkanlar, serbest satıcılar ve Czerka Ofisleri (KOTOR'da o dönemde ticareti tekeline almış büyük bir şirket) mevcut. Ayrıca sahip olduğunuz bazı özel silah ve zırhları özel ürünlerle geliştirme imkanına sahipsiniz.

Tabancalar ve tüfekler toplam 4 upgrade (yükseltme) parçasına sahip olabiliyor. Yakın dövüş silahları ise 3 upgrade kullanabiliyor. Bunun yanında ışın kılıçlarını da geliştirmek mümkün. Işın kılıçlarının da 3 tane değişebilen parçası bulunuyor. Onları modifiye ederken kullanacağınız ana parça, ışının rengini belirleyen kristal oluyor. Bunun yanında ekstra hasar veren veya vuruş şansınızı arttıran kristalleri de ekleyebiliyorsunuz.

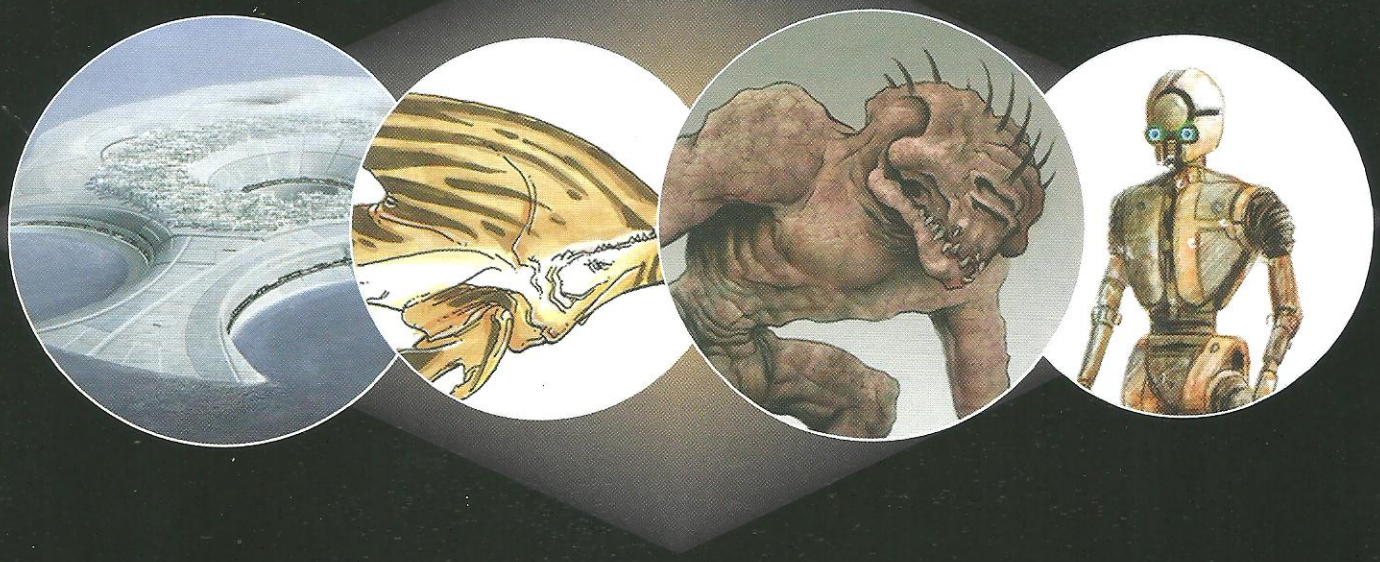
Stoklama şeklinize herhangi bir sınırlama getirilmediği için bunların alışverişinde hiçbir sıkıntınız olmuyor. Aynı şekilde bütün karakterler için ortak bir envanter çantanız olduğundan karakterleriniz arasında ıvır-zıvır dağıtımını çok rahat bir şekilde yapabiliyorsunuz. Oyunda en çok senaryo üzerinde durulduğundan oyuncuların bu tür detaylara takılması istenmemiş olsa gerek. Bilirsiniz ki RPG oyunlarında oyundan en çok koparan şey orada burada bulunan her şeyi alıp taşıyıp köye geri götürüp satmak için sürekli oyunun bölünmesidir. Ben şahsen bu alışveriş olaylarının oyunda çok önemli bir yer kaplamamasını takdir ettim. Kişisel tavsiyem kendi karakterinize zırh almamanız olacaktır. Çünkü Jedi Güçleri'nin bazıları zırh engeline takılmaktadır. Bu kısıtlama genelde alışık olunduğu gibi zırhın özelliklerinde yazmamakta. Güçlerinizi seçtiğinizi bölümde bunlarla ilgili bir bilgi edinebilirsiniz. Ayrıca zırhın yanı sıra dükkanlardan ve satıcılardan hiçbir şey almanıza gerek kalmıyor. İhtiyacınız olan her şeyi kapalı kutulardan, öldürdüğünüz düşmanların üzerinden bulabiliyorsunuz. Paranızı mümkün olduğunca oyunun sonu için saklamaya çalışın. Çünkü son gideceğiniz yerde, sahip olunabilecek en iyi silahlara, implant'lere, kemerlere ve zırhlara ihtiyacınız olacak.

Oyunda ki ıvır-zıvır, güçler ve karakter özellikleriyle ilgili kapsamlı bir Acrobat PDF dosyası oyunu yüklediğiniz klasörün içinde mevcut. Renkli anlatımıyla hazırlanmış bu dosyayı oyunu oynarken incelemenizi tavsiye ederim.





kenan9593



Ona göre kendinize hedefler seçin. Çünkü her yerden gelen düşman karşısında bazen kafanız karışabiliyor.

Çeşitli mekanlarda ve durumlarda çözmeniz gereken bulmacalar da mevcut. Çeşitli tapınaklarda ve mekanlarda bilgisayar kontrollü birbirinden farklı şifreleri çözmek, bir cinayet soruşturmasında avukatlık yapmak, bir kavgada arabuluculukta bulunmak ve bunlar gibi bin bir türlü bulmaca oyunun çeşitli yerlerinde sizleri beklemekte. KOTOR'u bir seneyi aşkın süredir bekleyen ve bu süre zarfında bütün gelişmeleri takip eden biri olarak bile oyunu beklentilerimin çok üzerinde bulduğumu söylemeliyim.

Karakter tasarımları olarak sadece görsel başarısıyla değil aynı zamanda onların geçmişiyle ilgili oldukça detaylandırılmış ve gerçekçi psikolojik yaklaşımlar oyunda beni etkileyen hususlar. Son derece başarıyla toparlanmış senaryosu ve Yıldız Savaşları serisine yakışır bir macera alarıyla BioWare RPG oyunları alanında ustalığını bir kez daha kanıtlayarak bu alanda yapılabileceklerin sınırsız olduğunu biz oyun severlere gösterdi. Kesinlikle bir devam veya eklenti şeklinde KOTOR devam etmeli.

LucasArts ve BioWare çok doğru bir birliktelikle belki de bu senenin en iyi oyununa imza attılar. Yıldız Savaşları hayranlarının eski PC oyunları arasında dillerinden düşürmedikleri Rebel Assault serisinden beri kesinlikle yapılmış en iyi Yıldız Savaşları oyunu KOTOR.

En büyük ve belki de tek temel eksikliği multiplayer seçeneğinin olmayışı. Bu tür RPG tabanlı grup oyunu arkadaşlarla veya internet üzerinden oynamak eminim çok keyifli olurdu.

Grafikler yer yer inanılmaz yer yer vasatın üstü olarak özetlenebilir. Dış mekanlarda ki gökyüzü, rüzgardan hareket eden otlar ve ağaçlar, dalgalanan nehir, deniz, göl ve havuzlar, çok yerinde detaylandırılmış koridor ve gezegenlerde ki kendilerine has mekanlar, her mekanda farklı animasyonlarla açılan otomatik kapılar, karakterlerinize giydirdiğiniz zırh, cübbe ve silahlardaki uyum ve görsel zenginlik ve diyalog sahnelerinde bu kıyafetlerle gözükmelerinde ki detaycılık kesinlikle göz alıcı. Basitçe kullanabildiğiniz ve yerinde detaylarla zenginleştirilmiş oyun ara yüzleri de grafik açısından oyunun artıları. Kesinlikle menüler arasında kaybolmuyorsunuz. Dövüş sahneleri, Jedi Güçleri, ve silahlarda kullanılan nefis efektler de oyunu etkileyici kılan diğer faktörler.

Grafik ve tasarım adına benim gördüğüm tek eksiklik oyun esnasında karşınıza çıkan insan ve humanoid (insansı) karakterlerin (Tw'ilek, Rodian vs...) aynı yüzlere sahip olmaları. Çok fazla karakterle haşır neşir olduğunuz göz önüne alındığında hepsine ayrı bir yüz yapmak oldukça zor olsa gerek ki BioWare birkaç yüz şekli üzerinden sadece saç ve renk değişimleriyle bu karakterleri ayrılık katmış. Ama yine de aynı yüzler olduğu gözden kaçmıyor.

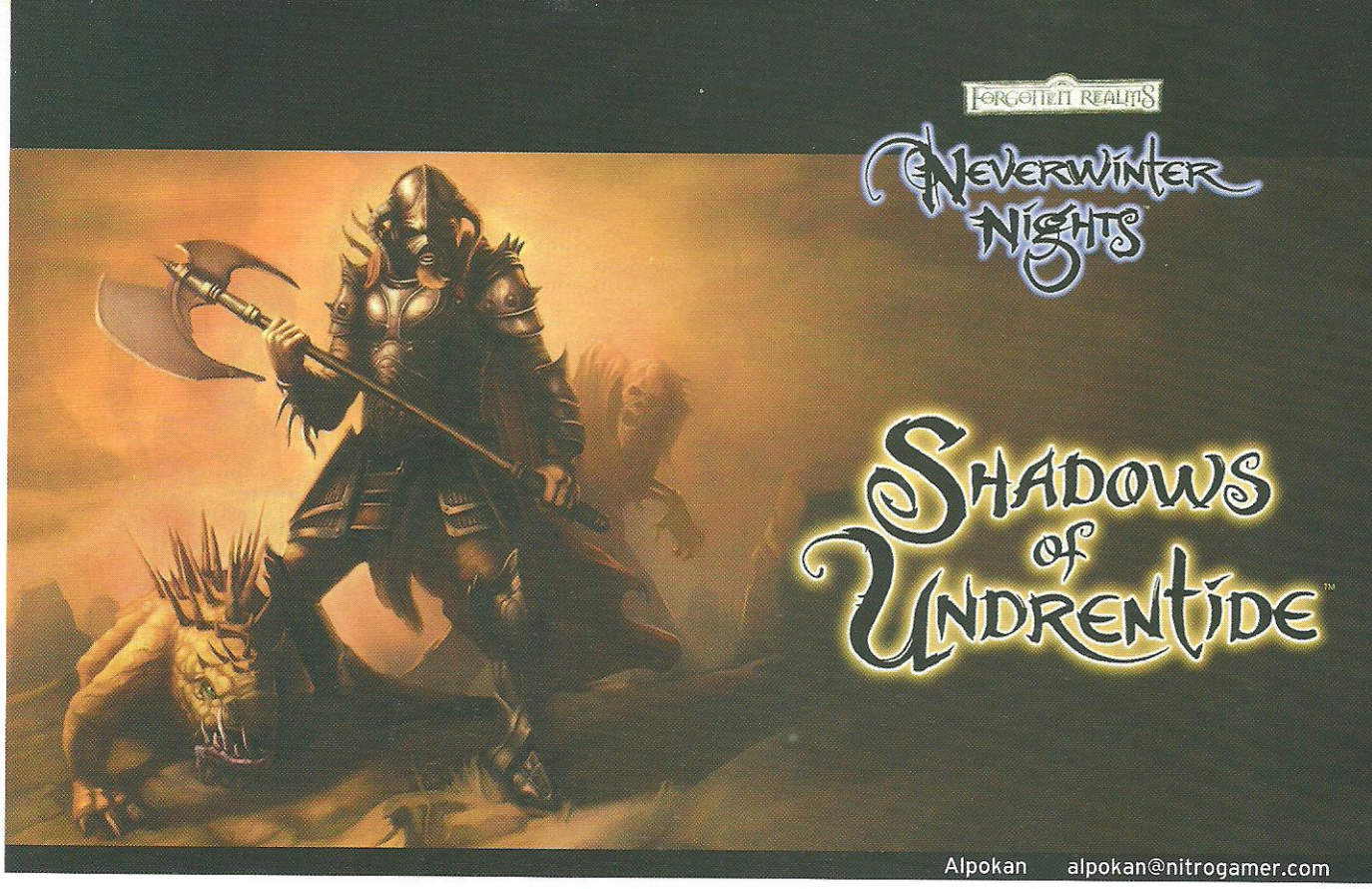
Sesler ve müzik oyunda takdir edilmesi gereken bir diğer unsur. Klasik Yıldız Savaşları ezgilerinin sadece belli yerlerde eklendiği yepyeni müzikler hazırlanmış KOTOR için. Karakterlerin sesleri ve oyunculuk kabiliyetleri hikayeye sizi daha çok çekiyor. İfadelerde kullanılan tonlamalar çok gerçekçi. Efektlerde kullanılan sesler, (özellikle ışın kılıcı efekti), şehirlerde ve arka planlarda kullanılan ses efektleri oyun keyfinizi arttıracak, sizi gerçekten o galaksideymişsiniz gibi hissettirecek kalitede.

Bütünüyle tek tük yerlerde fark edilmeyecek derecede küçük eksi yönler bulduğum Knights of the Old Republic, belki de yıllardır oynadığım en başarılı oyunlardan biridir. En kısa zamanda BioWare ve LucasArts'ın, bu birlikteliklerinden doğacak bir devam oyununu çıkararak bunun bir seriye dönüşmesini umuyorum.

Yapım: BioWare
Dağıtım: LucasArts
Tür: RPG
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Pentium III 1 GHz
veya AMD Athlon 1 GHz işlemci
128 MB RAM
32 MB OpenGL 1.4 veya T&L destekli ekran kartı
DirectX 9.0b
4X CD-ROM
4 GB sabit disk alanı

kenan9593



Alpokan alpokan@nitrogamer.com

MODÜL MÜ OYUN MU?

Rpg oyunlarının en başarılısı sayılabilen Baldur's Gate'in (BG) de yapımcısı olan Bioware firması 2002 yılında bu alanda devrim sayılabilecek yenilikler içeren Neverwinter Nights'ı (NWN) piyasaya sürdü. Oyun , çıkışı itibarıyla , masa oyunları ve bilgisayar oyunlarını birleştirdiğimizde oldukça geniş bir kitleye hitap eden role-playing aleminde "modül" konulu bir tartışma başlattı. Bioware firması'nın internet sitesinde NWN'nin frp oyunlarında olduğu gibi DM(dungeon master) tarafından modifiye edilebilir bir konsola sahip olduğu ve dolayısıyla hayal gücüyle sınırlı bir kuruluma sahip olduğu öne sürülmekteydi. Hatta oyunun tanımı bile yapılamadı sadece oyun mu modülden çıktı modül mü oyundan tarzı paradoksal bir söylem dolaşmaktaydı. Şu an dönüp baktığımızda firmanın oyunla ilgili öne sürdüğü sav çoktan ispatlanmış ve iki de expansion(ek) oyunun da eklenmesiyle muazzam bir dünyalar veya alemler kazanına dönüşmüş durumda. Her hangi bir oyuncu kendi bilgisayarında karanlık bir zindan kurabilir, bir krallık inşa edebilir, LOTR'deki Helm's Deep kuşatmasını canlandırabilir ve en sapık fantezilerine alet etmek üzere insanlığa sunabilir. Bioware'in internet sitesinde hem yapımcıların hem de oyuncuların yaratmış olduğu birçok modül mevcut.

RPG OYUNLARINA KIYASLA NEREYE KOYABİLİRİZ?

Şimdiye kadar rpg hadisesine girmemiş olanlar BG2 gibi bir başlangıç için sıkıcı veya karışık diyebilirler hatta günümüz itibariyle zayıf kalan teknik alt yapısından da yakınabilirler ancak NWN bu eksilerin birçoğundan arındırılmış görünüyor. Her ne kadar metin derinliği ve diyaloglara verilen önem geleneksel role-playingler kadar ağır olsa da aksiyon ve kontroller kendine has yepyeni bir tarz oluşturmuş durumda ve bu da oyunun akıcılığını oldukça arttırıyor. Bioware de NWN'ye daha sıcak bakılabileceği görüşünde olsa gerek ki iki devam oyunu piyasaya sürdü. Hedef kitle olarak görülen rpg'ciler için ilk başta sorun yaratabilecek olan bir kaç değişiklik de yok değil. Oyunun tutorial'ında (yani başlangıçta kontrollere alışmak için yaratılmış özel bölüm) da karşılaşıldığı gibi üç farklı kamera açısı olmasına rağmen bunların hiçbiri alışılagelmiş role-playing açısını vermiyor. Özellikle BG2 ve Icewind Dale2'deki ayrı ayrı kontrol edilip geliştirilebilen karakterlerden oluşan party'nin (ekip veya grup) yerini gelişimi ve dövüş aksiyonları kontrol edilemeyen sadece genel tavrı belirlenebilen bir henchman (eşlikçi) aldı. Daha sonraki ek oyunların birincisinde (Shadows Of The Undrentide) bu ikinci şahısın envanteri kullanıma açıldı , ikinci ek oyunda (Hordes Of The Underdark) ise oyunda üç henchman kullanılmasına izin verildi. Tabi bu durum oyunu geleneksel rpg formuna getiremiyor çünkü bu "henchman"ler sizin kontrolünüzde savaşmıyorlar. Quest'ler ve alt edilen rakiplerden sonra verilen experience (tecrübe) puanları arasında büyük fark var. Öyle ki , bir ejderhayı alt ettiğinizde size 300-500 gibi komik exp. puanları gelirken çok kolay quest'ler tamamlayıp çok daha fazla kazanabiliyorsunuz. Ancak bunlara rağmen geleneksel role-playinglerde eksikliği hissedilen hemen her şeyin üzerine gidilmişti. Level-uplardaki geniş "feat" (ustalık) listesi , üç boyutlu kamera hakimiyeti , inventory'deki (envanter) değişikliklerin yansıdığı bir karakter yapısı , geliştirilmiş ve etkinleştirilmiş skill'ler (feat'ten farklı olarak her level up'ta kazanılan puanlarla defalarca arttırılabilen özellikler), ambient (çevreyi saran) ses efektleri , uzun soluklu oyunlarda eksikliği hissedilen müzik çeşitliliği , npc'lerin (oyunda karşılaşılan zaman zaman görev veren veya bazı durumlarda senaryonun parçası olan çoğunlukla diyaloğa girilen şahıslar) karakter çeşitliliği bunlardan sadece bazılarıydı. Burada firmanın hem hedef kitle olan rpg'cilere yeni bir bakış sunduğunu (yani ağır alt metnin önemini azaltmadan güncellenmiş ve modifiye edilmiş) hem de türe yabancı oyunculara daha davetkar bir oyun yarattığını yani bu üç oyunda başarılı bir seri yakaladığını söyleyebiliriz.

kenan9593

OYUNUN VE EK OYUNLARIN İÇERİKLERİ

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights tam olarak adlandırmak gerekirse bir 3d rpg oyunudur. Sanılabileceğinin aksine Diablo gibi bir action-rpg değildir. Başlangıç olarak bir çok sınıf(paladin, cleric, wizard gibi toplam 11 sınıf) içinden seçilen 1. derece bir karakterle başlanan , durmaksızın belirli bir hikayeyi belirsiz bir sona götürmek için çabalayacağınız, harcadığınız her dakikaya değecek bir oyundur. Bioware firmasının çıkarmış olduğu oyun aynı firmanın Aurora adı verdiği bir motor üzerine kurulmuştur.

Hazırlanması beş yıl kadar süren bu oyunda belki de en kolaylaştırıcı unsur tüm komutların hem klavye hem de mouse vasıtasıyla verilebilmesidir. Ekranınızın altında "toolbar" adı verilen komut çubuğu 12 ayrı ve değiştirilebilir komuta yer verirken "ctrl" veya "shift" tuşlarına basılı tutunca da ekstra bir yirmi dört komut daha devreye girebiliyor. Yani bir düşmana saldıracağınız zaman onu mouse ile hedefleyip bu "toolbar" dan komut seçip sol klik ile onaylayabiliyor, veya bu talihsiz kişiyi sağ klik ile seçince açılan menüyü kullanabiliyorsunuz. Ekranın sağ üst köşesinde kocaman bir portreniz duruyor ve bu portre sizinle ilgili önemli bilgiler veriyor mesela sağlık durumunuz gibi... Belki de oyunun en heyecanlı anları da level up durumlarında bu portrenin kararmasıyla yaşanıyor.

Oyun D&D (dungeons&dragons) kuralları temel alınarak kurulmuş ancak bu kurallar oynanabilirlik ve oyun keyfi artırmak amacıyla biraz esnetilmiş durumda. Örneğin normal D&D koşulları altında wizard(büyü kitabı kaydı yapabilen ve öğrenme kapasitesi maksimum olan bir tür büyücü) klasmanından bir karakter zırh kullanamazken oyunda bu mümkün aynı şekilde bir dövüşçü bir hırsız gibi kilit açma veya tuzak bozabilme becerisine sahip, ancaaaak bu özellikler size daha pahalıya patlıyor yani; kendi hünerleriniz bir puanla artarken bu ters marifetler için iki puan ödeyeceksiniz. Ayrıca açamadığınız tuzaklar olacak veya zırh yüzünden büyüleriniz heba olabilecek ama bu kuralları istediğiniz gibi esnetemeyeceğiniz anlamına gelmiyor.

Bu penaltı pozisyonunu hiç yaşamak istemeyen benim gibi -daha kitabına göre oynayan- oyuncular için ise multi-classing (çok-sınıflılık) hadisesi bir şölene dönüşmüş durumda. Vermeniz gereken karar şu: 14. level bir fighter (dövüşçü) mı istiyorsunuz yoksa 8. level fighter artı 6. level bir cleric (rahip) mi? Birincisi her ne kadar hımkırdı mı dağ deviren bir yarı tanrı olabilse de ikincisi hem arbedeye dalabilen hem de kendine bilimum korunma büyüleri atıp tanrısından bi parçacık!! güç aktarabilen tadından yenmeyen bir karaktere dönüşebiliyor. İşte rpg oyunları felaketi ya da mucizesi; bu durumda da belirleyici istatistiğinizi çakıştırmanız gerekiyor - durun anlatacağım- aynı örnek üzerinden gidelim. Bir fighter dexterity (el becerisi diyelim), constitution (bünye) ve en çok da strength (güç) istatistiklerine bağımlıdır. Yani belirleyici istatistiği önem sırasıyla strength ve dexterity'dir. Bir cleric'e ise wisdom (bilgelik) ile değer biçilir. Oyun başladığında karakterinize dağıtacağınız sınırlı sayıda istatistik puanı olduğunu da düşünürsek üçünde birden iddialı bir karakter yaratmanız gerekir ki multi-class bir karaktere sahip olasınız. Oyuna başladığınız andan itibaren sesler , kapılar ve köşebaşları hakkında biraz gerilimli ve alarmda bir insan olduğunuzu farkedeceksiniz.

kenan9593

İşte bu durumlarda herşeyi donduracak olan space tuşuna başvurabilirsiniz. Karşınıza aniden fırlayan bir karanlık elf tabii ki sizden çabuk aksiyon alacaktır. Oyunu durdurup aksiyonunuzu seçin ve devam ettirin. Ayrıca karışık bir kombatın ortasında daha stratejik hamleler yapmak için veya karakterinizi tedavi etmek için de bu yola başvurmalısınız. Oyunda özellikle daha sonraki sürümlerde daha da değere binecek olan bir özellik daha var. Değinmeden geçemeyeğim bu pek önemli ayrıntı D&D kurallarında kendini baskın bir şekilde gösteren karakterinizin iyi ve kötü gibi değerler arasındaki eğilimi. İyilik ve kötülük kavramlarını bir doğrunun siyah ve beyaz uçları olarak kabul edip bu aralıkta kayarcasına hareket etmenize izin veren tavırlarınıza dikkat edin. Eğer bir paladinseniz ve diyaloglarınızdan birinde karakterinize yanlışlıkla bir tacirin kafasına vurup elindekini alması komutunu verirseniz birden bire daha kötü eğilimli bir paladin olursunuz ve oyunda bir tek kötü paladin!!! var o da ne yazık ki siz olamıyorsunuz. Bu sebepten sınıfınız belirsizleşir ve LEVEL ATLAYAMAZSINIZ!!! Bir de laf aramızda oyunun ikinci bölümünün sürprizi sizin karar vereceğiniz bu eğilimin ne olduğuna bağlı olabilir.

NWN'a yeni başlayacak olan arkadaşlara kesinlikle ilk çıkan sürümle başlamalarını tavsiye ediyorum , böylece oyun bittiğinde karakter dos-yalarını koruyup sonraki iki oyunda da kullanabilirler. Her ne kadar firmanın sitesinde ikinci oyuna da birinci level'dan başlanabileceği yazsa da ilk oyundaki bir çok ekipmandan da mahrum kalacağınızı belirtmeliyim.

Shadows of the Undrentide

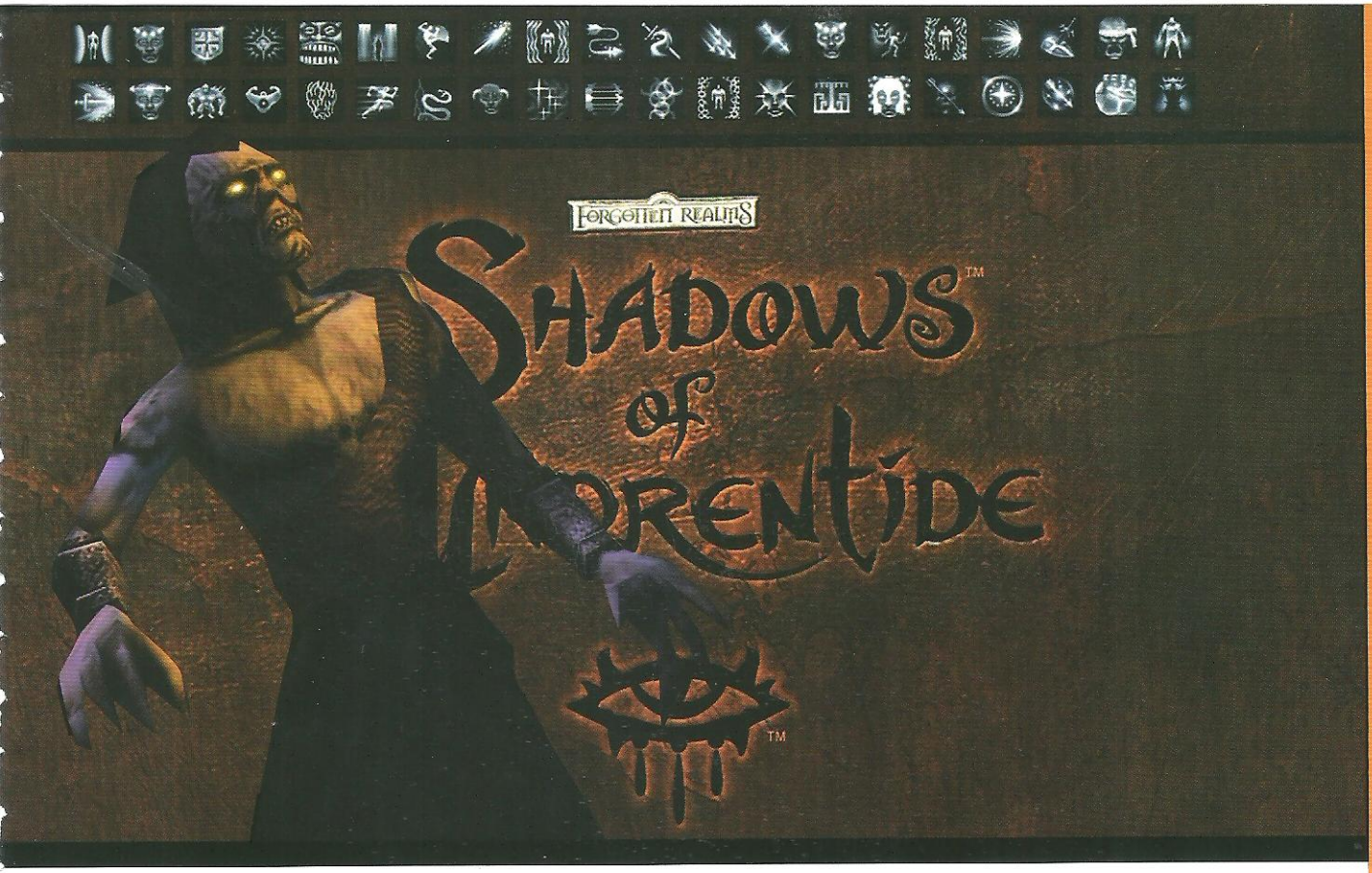
NWN'ın ikinci bölümü olan Shadows of the Undrentide oyuna birçok yenilik getirdi. Normal oyunda 20'ye kadar çıkabilen maksimum level bu sürüm sayesinde 30'a kadar yükseltilebilirken karakterlerin level atlarken seçtiği feat'lere (ustalık) birçok yenileri eklendi. Mekanların değişmesine bağlı olarak oyun müziklerine yeni temalar eklendi. Sopa yemeyi bekleyen 16 yeni yaratık (hepsi de özene bezene hazırlanmış) eklendi. Ama bütün bunlar bir kenara belki de tamam expansion çıkardınız da ciddi bir değişiklik oldu mu diyenlere cevaben sonraki bölüme de damgasını vuracak bir hamle yaptılar ve karakterlere "Prestige Class" adı altında beş yeni sınıf seçme şansı tanındı. Bu sınıflar:

1)Arcane Archer
2)Assassin
3)Blackguard
4)Shadowdancer
5)Harper Scout

olarak sıralanıyor. Bu Prestige Class'ların hepsine daha önceden varolan sınıfların belirli level'larından sonra ayrıca belirli özelliklerin ve hünerlerin alınmış olması koşuluyla terfi edilebiliyor. Yani oyuna bu asil payelerle başlayamıyorsunuz.

İkinci oyunun hikayesi birinciden biraz daha farklı çünkü siz artık tanınmış bir kahramansınız. Ancak herşeye rağmen benim de anlayamadığım bir sebepten oyun kolay başlıyor tıpkı ilk oyun gibi. Sonra birden quest'ler (tamamlamaya çalıştığınız ve çoğunlukla size başkaları tarafından gerek yalvara yakara gerekse zorla verilmiş görevler ve maceralar) yağmaya başlıyor. Sakin olun. Journal'inize (bu quest'lerin toplandığı ve sınıflandırılabildiği çok hayırlı bir kitap) gömülün. Büyüleri yenilemek için veya HP'inizi (sağlık, sıhhat puanı) doldurmak için dinlenirken bu kitabı açık tutunuz. Bir de benden duymadınız, Bioware.com adresinde bütün quest'lerin çözümleri var ancak bunlara bakacaksanız oyunu niçin oynuyorsunuz? Bitsin diye mi?

kenan9593



Hordes of the Underdark

Tıpkı ikinci oyunda olduğu gibi bu bölümün de gözbebeği yeni class'lar. Altı yeni Prestige Class'la karşılaşıyoruz bu bölümde:

1)Red Dragon Disciple
2)Champion Of Torm
3)Palemaster
4)Weaponmaster
5)Dwarven Defender
6)Shifter

Bir önceki sürümde bir Class'ta gidilebilecek en üst sınır olan 20. level'da olan karakterler de artık Epic Class adı verilen , etin ve kemiğin zayıflıklarını ortadan kaldırıp yarı-tanrılaşabildiğiniz özelliklerle donanıyor ve 40. level'a kadar çıkabiliyor. Ancak karşınıza da bu ölçüde zor rakipler çıkacak. Bu sürümün konusu cehennem ya da enteresan bir cehennem tasviri. Diablo 2'deki Pandemonium'a bir alternatif olabilir mi bilmem ama şeytani ve habis güçlere doyacaksınız. Level-up'larda alabildiğiniz uzmanlıklara 50 kadar büyülere de 40 kadar yeni ek yapılmış.

Rpg'lerdeki görev çokluğundan yakınan arkadaşlara da müjde, Hordes of the Underdark'ta sidequest (ikincil görev) sayısı oldukça az. Ekipman ve para sorunu nerdeyse hiç yok ve artık tam anlamıyla hedefe giden her yol mübah, keza oyunu en asi şekilde oynamama rağmen hiçbir karışıklık veya tıkanmayla karşılaşmadım. Oyunu yeni edinenler kesinlikle 1. level bir karakterle başlamasınlar sonu garantili ziyanlık bunun yerine yine Bioware.com adresinden "The Halls of Advanced Training Deluxe" adlı modülü indirip içerisinde istedikleri 20. level karakteri yaratabilirler, en önemlisi de -özellikle rpg alemine yabancı olmayan arkadaşlar- yeni ve daha önce adı sanı duyulmamış Prestige Class'larla tanışabilirler.

Son olarak modül kurma işini kurcalamak isteyenlere birkaç önerim var. Bu editör oyunun açılış panelindeki "toolset"e tıklanarak açılıyor. Editör herşeyden önce bir alan kurmanızı istiyor ancak bunun için de "area wizard" adlı çok kullanışlı bir rehber var. Toolset , bu alanların ayrı ayrı kurulup birbirleriyle ilşkilendirilmesiyle modülünüzü kuruyor. Özellikle "trigger" (tetik) hadisesi çok keyifli ve kuracağınız modüle bir derinlik kazandırıyor. "Trigger" bir alanda yapacağınız bir haraketle (kapı açma, belirli bir yerden geçme, bir objeyi alma vb.) tetiklenen bir veya daha çok olayı tasarlamanıza yarıyor. Örneğin bir zindanın merkez odasına ulaştığınızda eski ve tozlu bir taht görüyorsunuz. Yaklaşınca bu tahtın üzerinde mavi mavi parıldayan , muhtemelen çok değerli bir zırhı farkediyorsunuz. Tam zırhı aldığınızda odanın kapısı kapanıyor ve odada dört güçlü kuvvetli vampir beliriveriyor.

NWN belki de rpg'ye giriş önerisi olamaz ancak hem aksiyon hem rpg oyunlarına gönül verenlerden puan aldı. Grafikleri, müzikleri ve oynanabilirlik parametreleriyle de çok iddialı. NWN, eski rpg oyunlarında günlerce oynanıp bağlanılan karakterleri unutma dönemini bitirdi hatta ve hatta multiplayer oyunlarda meydan okumalara kadar gidebilecek bir süreci başlattı diyebiliriz.

Yapım : BioWare Corporation
Dağıtım : Atari
Tür: 3D RPG
Grafik:
Ses:
Oynanabilirlik:

Minimum Gereksinimler:
Windows 98/ME/2000SP2/XP işletim sistemi
Pentium II 450 MHz
veya AMD K6 450 MHz işlemci
96 MB RAM
1.2 GB Harddisk alanı
16 MB TNT2 sınıfı OpenGL 1.2 uyumlu ekran kartı
DirectX sertifikalı ses kartı

kenan9503

damla digital

AUDIO VE VIDEO KASETLERİ

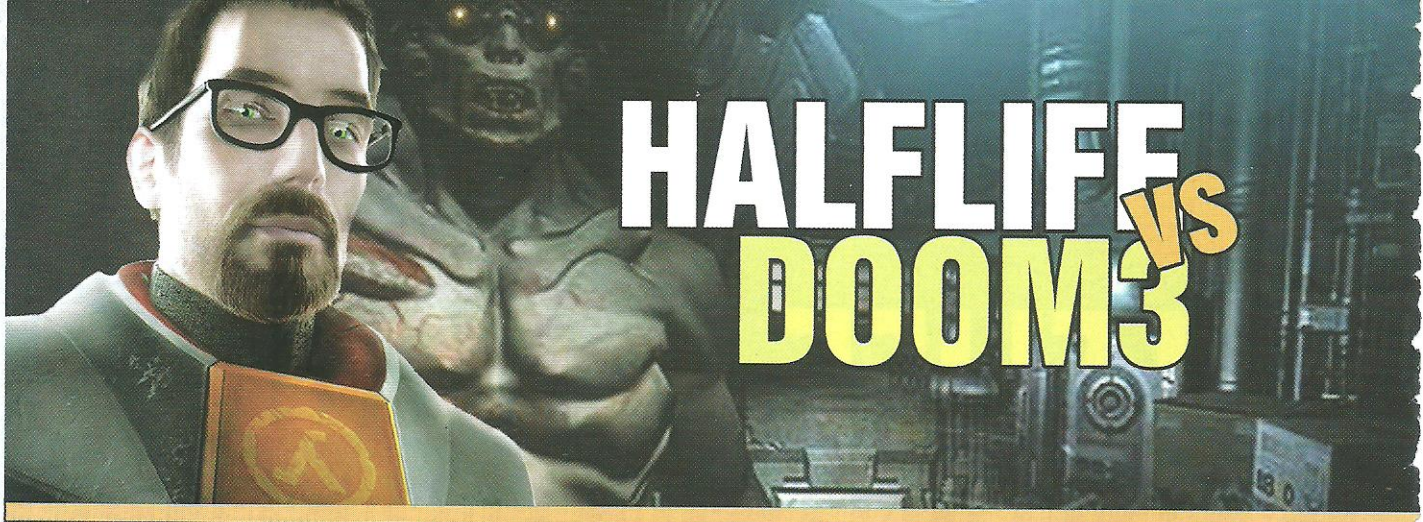
Hürriyet Mahallesi Uzmanlar cad. Mülkiye
Sokak no:5 Yakacık - Kartal / İstanbul
Tel: 0216 452 65 16 - pbx
Fax: 0216 452 64 90
E-mail: info@damladigital.com

kenan9593

HALFLIFE vs DOOM 3

FPS CENNETİNDE BİR GÜNÜN ÖZETİ...

kenan9593

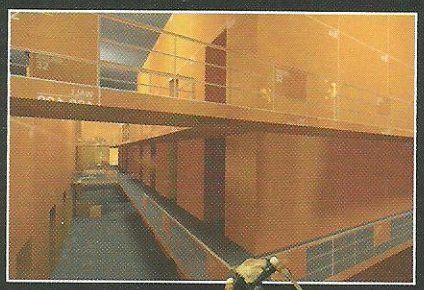


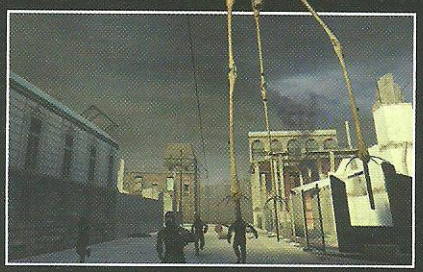
HALFLIFE VS DOOM3

TARİHÇE

Bundan yıllar önce, id Software isimli firmanın aksiyon tarzı oyunlar arasından sıyrılarak yeni bir dönem başlatmasıyla grafik motoru ya da başka bir deyişle oyun motoru kavramlarıyla tanıştık. Bir çoğunuzun anımsayacağı Wolfenstein 3D, 1992 yılında id Software tarafından piyasaya sürülen birincil perspektif aksiyon (kısaca FPS) oyunuydu. Wolfenstein 3D, bilinen oyun türlerinin arasından sıyrılarak yeni bir akım başlattı. İlgi o kadar büyüktü ki aynı yıl serinin devamı olan Spear of Destiny de oyunseverlere sunuldu. Her iki oyun da yoğun ilgi görmekteyken, id Software'in yine birçoğunuz tarafından bilinen dahi çocuğu John Carmack boş durmayarak çıtayı yükseltmek için çalışmalarını sürdürüyordu.

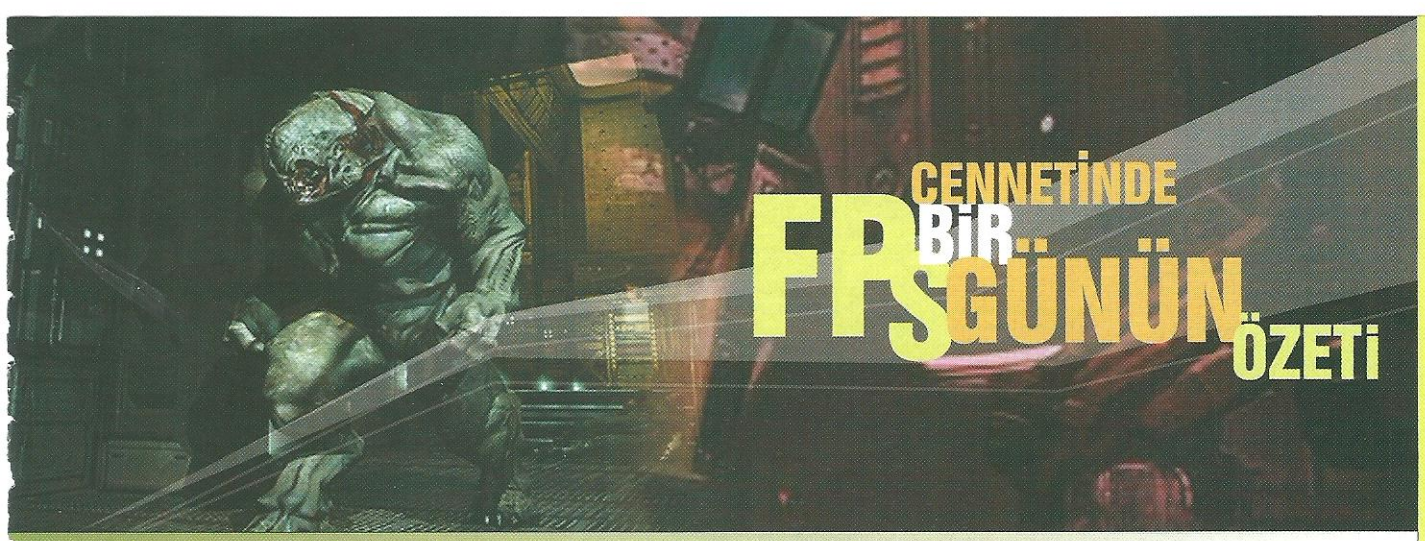
Carmack bizleri çok bekletmedi ve bir yıl sonra, yani 1993'te Doom hazırdı. Doom, günümüz teknolojisiyle üretilmiş FPS oyunlarıyla karşılaştırıldığında çok ilkel olmasına rağmen Wolfenstein serisinin üzerine konuşulacak sayısız yenilik ekledi. Sunduğu görüntü kalitesi zamanının oldukça ötesindeydi ve yaratılan atmosfer bugün bile birçok oyunun yakalayamadığı kadar iyiydi. id Software bu zaferle sarhoş olmadı ve yine bir yıl sonra Doom 2'yi çıkarttı. Elbette Doom 2 de büyük beğeni topladı ve id Software ile Carmack'ın oyun dünyasındaki yerini sağlamlaştırdı. id Software, Doom serisine 1994 yılında çıkarttığı Doom 2'nin ardından çok uzun bir süre ara verdi. Ancak hepimizin çeşitli röportajlarından, ofisinin görünümünden ve çevresindeki insanlardan edindiği izlenim, Doom ile başlayan serinin Carmack'ın gönlünde ayrı bir yeri vardı. Bugün id Software, hem Carmack'ın hem de geçmişi unutamayan oyuncuların özlemini fazlasıyla giderecek olan Doom 3'ün hazırlıklarında son aşamaya geldi, neredeyse on yıl sonra!





id Software, Doom 2 ile sağladığı başarının ardından internet üzerinde birçok kişiyle aynı anda oynanabilen "multiplayer" oyunların, "online gaming" ve profesyonel oyunculuk kavramlarının bugünkü konumuna gelmesini sağlayacak Quake üçlemesini geliştirdi. Sırasıyla 1996 sonu, 1998 ve 1999 yıllarında (bir gelenek haline gelen bir yıllık periyodu bozmadan) piyasaya sürülen seri her defasında, sorunsuz çalışabilmesi için gereken sistem özelliklerini, grafik kalitesi ile birlikte katlayarak arttırdı. Gördüğü ilgi yazılım ve donanım piyasasını öyle bir konuma getirdi ki, oyun ile donanım geliştiricileri, diğerinin önündeki çıtayı yükseltebilmek için kıyasıya bir yarışa girdi. Yeni çıkan bir grafik kartı, piyasadaki oyunları yumuşak ve kaliteli oynamaya imkan vermenin yanı sıra, yeni teknolojileri de oyun geliştiricilerine sundu. Oyun geliştiricilerinden her zaman bir yanıt geldi ve "madem öyle, bakalım şimdi ne yapacaksın" derecesine göz dolduran gafikler, gelişmiş ışıklandırmalar, oyun bileşenlerinde gerçekçi fizik hesaplamaları ve yapay zekada doyuruculuk sundular. Elbette bu tatlı rekabetten en karlı çıkan kesim biz oyuncular olduk. Öylesine hızlı bir gelişim oldu ki, dün hayran kaldığımız bir oyunun yüzüne bugün neredeyse hiç bakmıyoruz. Beklentiler, sunulanlar, donanım maliyetleri, oyun sektörünün hacmi ve oyuncuların memnuniyeti hep birlikte arttı.

kenan9593



FPS CENNETİNDE BİR GÜNÜN ÖZETİ

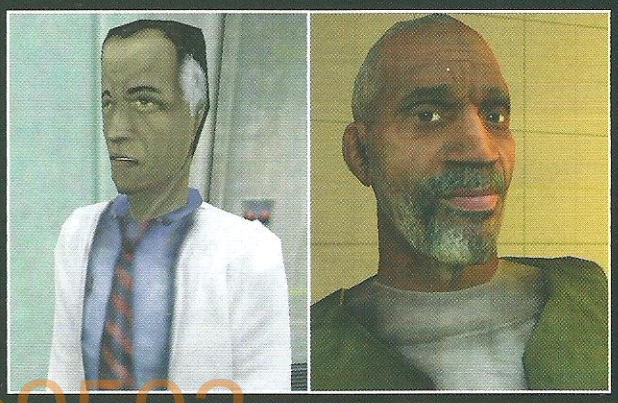
EKRANLARIN YENİ EFENDİLERİ, SİZİ KOLTUKLARINIZA SABİTLEYECEK!

Bugün gelinen noktada oyun geliştiricileri, piyasaya sürecekleri yeni bir ürüne çok farklı perspektiflerden yaklaşmak zorunda. Artık görüntü kalitesi, bir oyunu tek başına lider konuma getirmeye yetmiyor. İnternet üzerindeki bir sunucuda onlarca insanın birlikte, tüm sunucular düşünüldüğünde ise aynı anda neredeyse milyonlarca insanın oynadığı oyunlarla tanıştık. Dolayısıyla çok oyunculu (multiplayer) oyun kültürü gelişti. Geliştiriciler bu hassas değerleri ve dengeleri olan konuya ne kadar kaynak ayırır, ne kadar üzerine düşerse o kadar başarılı oluyor, tanınıyor. Tabi bu her oyun için geçerli değil. Bazı oyunlar, size özel sisteminizde tek başınıza, oyunun gelişmiş yapay zekasına karşı mücadele ederken keyifli anlar geçirmenizi sağlamayı hedefleyebilir. Bu tamamen oyunun çerçevesi ve geliştiricinin tercihine kalmış bir konu.

Oyun geliştiricilerinin de kendilerine has stratejileri, kadroları ve hedefleri olduğunu unutmamak gerek. Carmack, id Software çatısında Doom ve Quake serilerini geliştirirken aslında yalnızca piyasaya yeni ve yenilikçi bir oyun çıkartmak amacında değildi. Aynı zamanda yeni bir teknoloji de geliştirme derdindeydi. Öyle de oldu. Quake ve Quake 2 için hazırladığı oyun motoru (oyundaki tüm görüntü, ses efektleri ve yapay zekanın yanı sıra çok oyuncu özelliklerini barındıran, çekirdek yazılım) neredeyse hiç sorun çıkartmadığı ve geniş kitlelerce beğenildiği için bazı oyun geliştiricisi firmalar tarafından satın alınarak, fikirlerine ve ihtiyaçlarına göre yeniden düzenlendi. Bu duruma en önemli ve popüler örnek 1998 yılında Valve Software tarafından hazırlanan Half-Life oyununun, id Software'in Quake 2 oyun motorunun üzerine inşa edilmiş olmasıdır. Quake ve Quake 2 oyun motorlarının, dolayısıyla Half-Life oyununun bu denli popüler olmasının başlıca sebebi modüler, yani kolaylıkla genişleyebilir ve geliştirilebilir olmasıdır. Motor ve oyunların lisansları ile yapısı öyle tasarlanmıştır ki, ticari bir beklentisi olmayan herhangi bir firma ya da bağımsız yazılım geliştiricisi, oyunun satışa çıkmış paketine dahil olan materyalde(grafik, ses ve çekirdek kodlar) değişiklik yapmaksızın neredeyse sınırsız esneklikte eklenti hazırlayabilir. Herkesin bildiği Counter-Strike, Team Fortress Classic, Day of Defeat ve Natural Selection gibi, modifikasyon adı verilen eklentiler bu yapının sağladıklarına ilişkin örneklerden yalnızca birkaçı. Counter-Strike gibi çok geniş kitlelere ulaşan modifikasyonlar sayesinde modüler yaklaşım bir oyunun hazırlanma aşamasında da giderek daha önemli bir yer edindi.

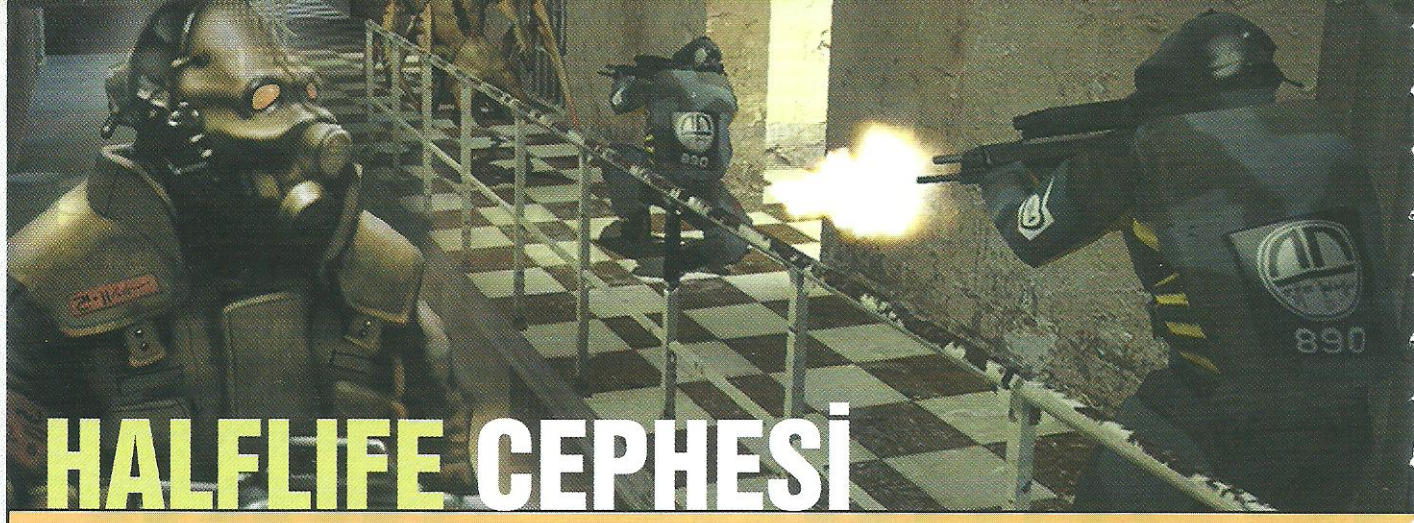
Carmack, bir süredir durağan gözüken geliştirme çalışmalarına hareket ve ivme kazandırma niyetinde olduğunu çok yakında piyasaya çıkacak olan Doom 3 için geliştirdiği oyun motorunda sunduklarıyla açıkça gösterdi. Aynı şekilde, altı senedir üzerinde yalnızca ufak tefek değişiklikler yapılan, yamalarla eklentiler ve düzeltmeler yapılan Half-Life, grafik kalitesi ve diğer özellikleriyle günümüz teknolojisinden oldukça geride kaldığından Half-Life 2'nin zamanının çoktan geldiğini anlayan Valve Software de çalışmalarını sürdürüyor, ancak bu kez id Software'in oyun motorunu kullanmıyor.

TEDAVİ ÖNCESİ TEDAVİ SONRASI



TEDAVİ ÖNCESİ TEDAVİ SONRASI

kenanof03



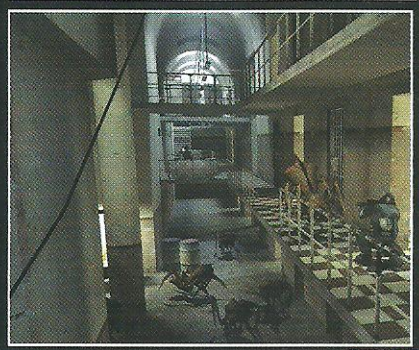
HALFLIFE CEPHESİ

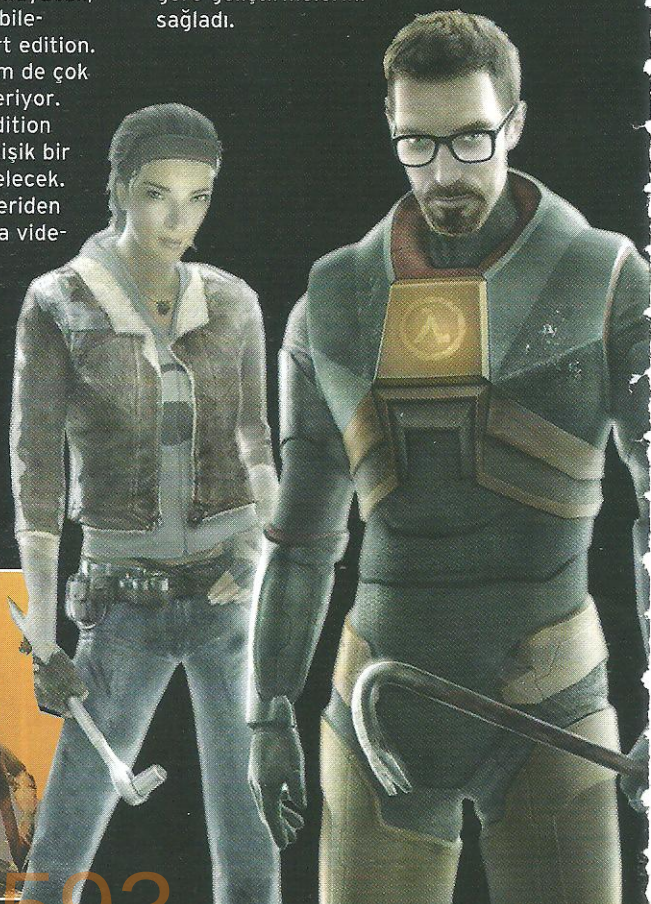
Konu olarak Half-Life 2 eski oyunun kaldığı yerden devam edecek. Half-Life 'da G-Man denilen mavi takim elbiseli bir adam için çalışan Gordon Freeman bu oyunda da yönettiğimiz karakter olacak ve bu sefer Doğu Avrupa'da City 17 denilen bir yerde oyuna başlayacak. Yapılan röportajlar ile oyunun 12 bölüme ayrıldığını ve her bölümün de aynı eski oyun gibi kendi içerisinde bölümleri olduğunu açıklandı. Yeni silahlar da tabii ki geliyor. M-29 gibi futuristik bir silahtan Gauss Gun gibi bayağı güçlü bir makineli tüfeğe kadar geniş gib silah yelpazesi var. Ancak oyuna yine levye ile başlayacağımızı da eklemek istiyorum. Sanırım oyuncuların en sevdiği silahlardan biri olması nedeni ile levyemiz yeni oyunda da mevcut. Ayrıca her bölümü bitirmenin yaklaşık 3-4 saat alacağının da yazılması bizlere HL2'nin eski oyundan çok daha uzun bir oynama süresi olacağının ipuçlarını veriyor. Ayrıca Blue Shift eklentisinden tanıdığımız Barney ise ikinci oyunda bize yardım edecek olan karakterlerden birisi.

Half-Life 2 ayrıca şimdiye kadar görülmemiş bir şekilde piyasaya sürülecek. Söylenenlere göre oyun 3 farklı versiyonu ile karşımıza çıkacak. İlki single player yani tek oyunculu versiyonu. Bu versiyonu ile arkadaşlarınız ile maç yapamayacak, sadece tek başınıza oynayabileceksiniz. İkincisi ise standart edition. Bu versiyon ise hem tek hem de çok oyunculu modlara destek veriyor. Üçüncüsü olan collectors edition ise diğer ikisinden daha değişik bir kutulama ve kitapçıklarla gelecek. Bu versiyonun kutusunun deriden olacağı, posterlere ve ekstra videolar ile geleceği söyleniyor.

Valve, HL2 'de multiplayer yani çok oyunculu sistemin olacağını açıklamıştı. Ancak bu konu hakkında yaptıkları tek resmi açıklama bu. Yani ne tip modlar olacağını veya multiplayer özelliklerinin ne getireceği hakkında resmi bir açıklama yapılmış değil. Bu en çok mod yapımcılarının canını sıkıyor çünkü birçok yapımcı oyun çıkmadan önce bu modların yapımına başlamak istiyor. Özellikle Counter-Strike yapımcıları Half-Life 2 için resmen yapımcıların ağızlarına bakıyorlar.

Aslında HL2'nin 2003 kasım ayında çıkması bekleniyordu. Ancak bu oyunun bazı kaynak kodlarının çalınması oyunun çıkış tarihini 2004 yılına erteledi. Bu süre zarfından sanıyoruz ki Valve motora yeni eklemeler yapacak ve DirecX 9 optimizasyonunu daha iyi sağlayacak. Yeni çıkan NVidia FX ve Radeon serisi ekran kartlarının DirectX 9 desteği ile gelmesi hem Valve hem de id Software yazılımcılarının oyunlarını bu yeni versiyona göre geliştirmelerini sağladı.





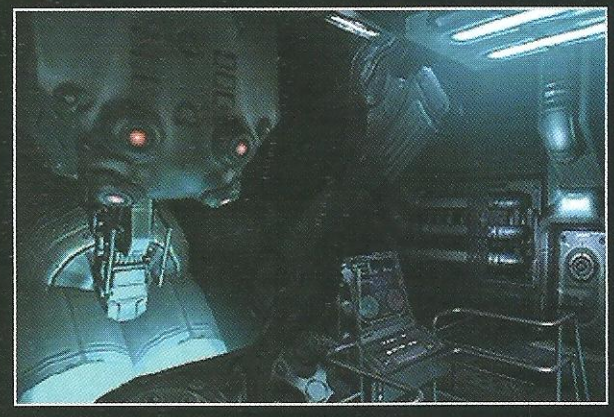
kenan9593

DOOM 3 CEPHESİ

Doom 3 ise konu olarak eski doom serisi oyunlarından biraz farklı bir görünüm çiziyor. Eski doom oyunlarında aslında pek bir konu yoktu, daha çok yabancı bir gezegene gelmiş bir askerin yaratıklarla mücadelesi anlatılırdı. Yeni oyuna yine Mars'ta başlıyoruz ancak yıl olarak 2145 seçilmiş. Senaryo hakkında pek açıklama olmadığı için biz yine eski Doom oyunlarında olduğu gibi bol aksiyonlu, oyuncuyu monitörünün başına çivileyen güzel grafikli bir oyun olacağını tahmin ediyoruz.

Doom 3 'ün multiplayer özelliklerine baktığımızda aynı HL2 gibi pek bir açıklama yapılmadığını görüyoruz. Ancak John Carmack eğer bu oyunu multiplayer oyunu olarak planlasaydı mutlaka bunu açıklardı diye düşündüğümüzden bu oyunun HL2 gibi single player bir başarı beklediğini tahmin ediyoruz. Doom 3 ayrıca X-Box konsolu için de çıkacak. Ülkemize gelmediği için pek rağbet görmeyen X-Box için büyük PC oyun firmalarının çoğu gibi id Software 'de yeni oyununu çıkartacağını açıkladı.

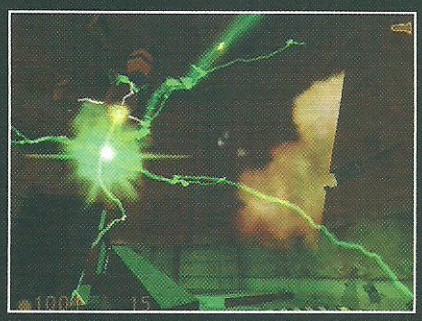
2004 başında çıkmasını beklediğimiz Doom 3 yapımcıları aslında HL2 'nin çıkmasını bekliyorlardı. Yani normal şartlar altında 2003 kasımında HL2, 2004 başında ise Doom 3 ile buluşacaktık. Ancak HL2'nin gecikmesi Doom 3 'ün çıkış tarihini de etkilemiş görünüyor.



kenan9593

Motorların karşılaştırılması:

Sabırsızlıkla beklenen iki oyunun da motorlarında özellikle görüntü kalitesine çok önem verilmiş olması gözden kaçmıyor. Bu aslında bütün oyun firmalarının yapmaya çalıştığı şey gibi görünse bile her iki oyunun da şu an kullandığımız sistemlerin daha üzerinde gereksinimleri olması Doom 3 ve Half-Life 2'yi diğer oyunlardan ayırıyor. Birçok oyun daha çok satmak için ortalama sistemlerde çalışabilecek performansta grafik motorları içeriyorken, bu iki oyunun tasarımcıları açıkçası bizleri pek düşünmüyor. Birçok oyuncu ekran kartlarını değiştirmek için bu oyunları bekliyor.



Özellikle Doom 3'ün motoru Athlon XP 2100+ ve GeForce Ti4200 ekran kartına sahip bir sistemde pek tatmin edici sonuçlar vermiyor. Ancak bu oyunun alfa sürümünün (E3 fuarı için hazırlanan, yüksek kaliteli tanıtım sürümü) ATI Radeon için yazıldığını belirtmeliyiz. İşin aslı, oyunun Radeon'da bile pek akıcı olduğu söylenemez. Ayrıca John Carmack satışa sunulacak son halinin nVidia ürünleri için optimize edileceğini söylemesi, halihazırda nVidia kullanan oyuncuları bayağı sevindirdi. Carmack'ın bu davranışına E3 fuarındaki bir tartışmanın neden olduğu hakkında söylentiler de var.

Doom 3'ün alfa sürümüne bakıldığında yeni nesil oyun motorunun bazı özellikleri diğerlerinden daha çok

gözümüze çarpıyor. Örneğin artık nesnelere yaklaştığımız zaman detaylarında azalma çok daha az oluyor. Ayrıca gölgelendirme her piksel için ayrı ayrı hesaplandığı için grafiklerde bayağı gerçekçilik olduğunu görüyoruz. Zaten E3 fuarında en iyi grafik, ses, aksiyon ve PC oyunu ödülünü alması, bize çıkacak oyun hakkında ipuçları veriyor.

Half-Life 2'nin motoru ise daha önce pek görülmemiş şeylere imzasını atacak gibi. Karakterlerin yalnızca yüzünde bile, otuzun üzerinde kas olması ve oyunun ekran görüntülerinden edindiğimiz izlenim, Half-Life 2'nin daha önce hiçbir oyunda rastlamadığımız düzeyde gerçekçi görüntüleri bizlere sunabilecek bir motora sahip olduğunu hissettiriyor. Bu motorun DirectX9 sürümünü kullanacağının açıklanması ise oyunun motorunun yakın dönemde bayağı değiştirilmiş olabileceğini gösteriyor. Oyunun yapımcısı olan Valve, Half-Life 2'nin bir demo sürümünün olmayacağını açıklaması ise bizleri üzen bir karar.

Valve ayrıca bu oyunun tamamen dinamik olacağını açıklamıştı. Yani oyunda görebileceğimiz her nesne ile etkileşim kurabileceğiz ve yıkılmalar, mermi delikleri gibi etkiler birbirine kesinlikle benzemeyecek. Bu detay, oyun için çok güzel bir gelişme gibi görünmesine rağmen motorunun sistemlerimizi çok daha fazla zorlayacağının da habercisi. Valve şimdilik minimum sistem ihtiyacı olarak olarak 800MHz'lik bir işlemci ve 32MB'lık ekran kartının yeteceğini söylese bile biz Half-Life kullanan mevcut birçok oyunun ve modifikasyonun bu tip bir sistemi zorlamasından, bunun pek mümkün olamayacağını tahmin edebiliriz. Zaten önerilen sistemin 2 GHz işlemci ve nVidia GeForce ekran kartı olması bunu anlamamıza yardımcı oluyor. Ayrıca Valve, Half-Life 2 çıkmadan önce bir performans testi sürümünün ücretsiz olarak indirilebileceğini ve bu sürüm ile bilgisayarımızın yeterli olup olmayacağını görebileceğimizi açıkladı.

İki motoru karşılaştırdığımızda Half-Life 2'nin bizlere görsel gerçekçilik ve dinamizm bakımından pek çok şey sunacağını, Doom 3 'ün ise göze daha hoş gelen grafikleriyle aksiyon dolu bir oyun olacağını gösteriyor.

kenan9593

Son Söz olarak:

Bu iki oyun hakkında yazının başından beri yazıldı çizildi. Tarihleri, motorları karşılaştırıldı. Peki oyun camiası, programcılar, firmalar ve en önemlisi oyuncular bu oyunlardan neler bekliyorlar?

İki oyun da firmaları için çok önemliler. ID software Doom 3'ün özellikle bir single player (tek oyunculu) olarak büyük bir başarı yakalayacağından emin gözüküyor. Bununla beraber multiplayer için de birkaç sürpriz hazırladıklarını biliyoruz. Yıllardır eli yüzü düzgün bir single player FPS (First Person Shooter) oynayamamış olan bizler de bu açıdan Doom 3'ü merakla bekliyoruz. HL 2 ise atası olan HL'nin single player başarısını tekrar ettireceğe benziyor. İlk oyundaki gibi film senaryosunu andıran konusu her ne kadar uzaylılarla savaşmaksa da gerçekçi öyküsüyle yine bizleri koltuklarımıza bağlayacak gibi.

Atmoster olarak ekran görüntülerinden Doom 3'ün korku öğelerini daha iyi kullandığını görüyoruz. Kapalı mekanlarda karanlık köşelerden her an bir yaratık üzerinize atlayacakmış gibi bir hisse kapılıyorsunuz. Ancak yine de bunu oyunun tamamı elimize geçtiğinde anlayabiliriz zira hala HL'nin başında Black Mesa'ya girişimiz aklımızın bir köşesinde duruyor.

Sesler ve müzikler konusunda bilinen tek şey NIN (Nine inch Nails) grubunun Doom 3 için tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi soundtrack hazırlıyor olması. Tabi bu da bu tür müziği seven oyuncular arasında merakla bekleniyor. Quake 2 oyun cd'sini müzik setine koyup dinleyen birçok kişinin olması bize Doom 3'ün de müzikleri hakkında ipuçları veriyor.

Özellikle HL 2'nin oyun modları tüm oyuncular ve programcılar için merak konusu. Modlar nasıl yazılabilecek? Yeni motor eski ve yeni modlara neler getirecek? Counter-Strike, Day of Defeat ve Natural Selection modları ne gibi değişiklikler yaşayacak? Yeni yazılan modlar hangi konularda olacak?

Bununla beraber özellikle HL 2 'nin kaynak kodlarının çalınması, programcıların bu kodlara bir sürü yama yazması, bu yamalarla Condition Zero veya şu anki modları oynayabiliyor olmamız, yıllardır online oyun camiasında başa bela olan hile konusunu gündeme getiriyor. Bu oyun çıktıktan sonra yine içimiz rahat edemeyecek gibi. Sonuçta yapım aşamasında Valve'ın bu yanlışı yapması tüm oyuncuları hayal kırıklığına uğrattı.

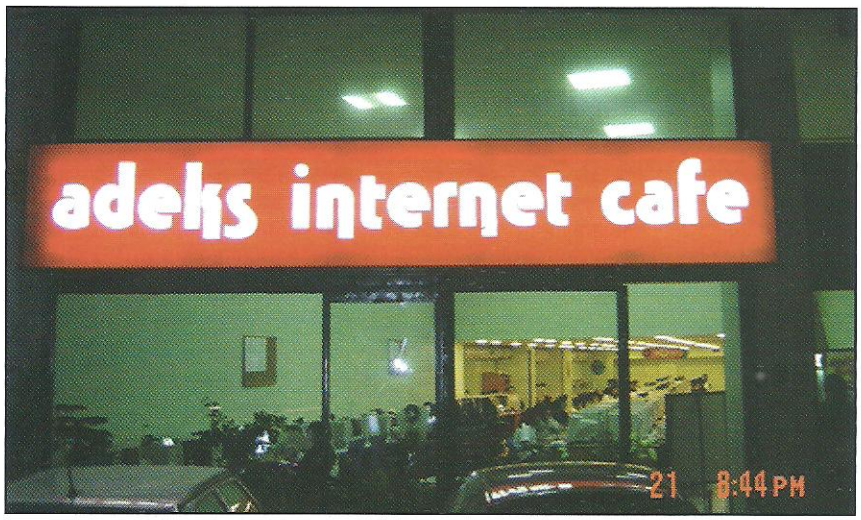
Sonuç olarak oyuncular bu iki oyundan ne bekliyorlar? Öncelikle genel bir kanaat var. İnsanlar bu iki oyununda çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorlar.Ancak ikisinin de biraz gecikmiş olması oyuncuları çileden çıkarıyor. Yıllardır her yerde bunlar hakkında haberler yazıldı çizildi ancak halen oyuncular genel bir kanıya sahip değil. İki oyun da şu an için sadece ekran görüntülerinden, röportajlardan ve test sürümlerinden ibaret. Doom 3 'ün alfa versiyonunu oynayabilmiş olmamız da genel bir kanıya varmamız için pek de yeterli değil. Söyleyebileceğimiz tek şey 2003 yılında çıkması planlanan bu oyunların 2004 yılına sarktığı ve en erken 2004 yılının ilk yarısında karşımıza çıkabileceği.

kenan9593

ADEKS İNTERNET CAFE

Mert Özatak mert@nitrogamer.com

İlk sayımızda Türkiye'nin en büyük ve eski internet kafelerinden biri olan Adeks'i sizlere tanıtmak istedik ve kendimizi Sinan Bey'in ofisinde bulduk. Kendisi oldukça sıcakkanlı ve kibar biri olduğundan sohbetimiz eğlenceli geçti. Sözü fazla uzatmadan sorularımıza geçelim:



nitrogamer: Kaç kişiye hizmet verebiliyorsunuz ?
Adeks: Merkez kafemizde 126, ikinci şubemizde ise 110 bilgisayarımız var.

ng: Müşterilerinize hangi özelliklerde sistem sunuyorsunuz ?
Adeks: İnternet kullanıcıları ve oyun oynayan müşterilerimiz için ayrı sistemlerimiz var. Her sistem 17 inçlik ekrana sahip. Oyun sistemlerimizde GeForce FX5600 veya GeForce4 grafik kartı, 256MB DDR bellek, 60GB 7200 devir sabit disk var. İnternet veya ofis yazılımlarını kullanmak isteyenler için ise sorun yaşatmayacak kadar iyi sistemlerimiz mevcut.

ng: Sistemlerinizi hangi sıklıkta yeniliyorsunuz, güncel tutabiliyor musunuz ?
Adeks: En çok 6 ayda bir bilgisayarlarimiz mutlaka yenileniyor. Oyun bilgisayarları için bu süre daha bile kısa diyebilirim.

ng: İnternete erişim hızınız nedir ?
Adeks: Merkez kafemizde 2 Mb, diğerinde ise 1 Mb bağlantımız var.

ng: Müşteri yaş ortalaması nedir ?
Adeks: Yaş ortalaması 17-23 arasında diyebilirim ama elbette 30 yaşında olanlar da geliyor 60 yaşında olanlar da. Kesinlikle 15 yaşın altındaki kimse yanlarında velileri olmadan içeriye alınmıyor. Yasal uygulama başlamadan önce bile biz 15 yaş altını içeriye almıyorduk.

ng: Haftanın hangi günleri, hangi saatler arasında hizmet veriyorsunuz ?
Adeks: Haftanın 7 günü saat 7:00 ile 24:00 arası açığız.

ng: Adeks'te kaç kişi çalışıyor ?
Adeks: İki kafemizde toplam 40 kişi.

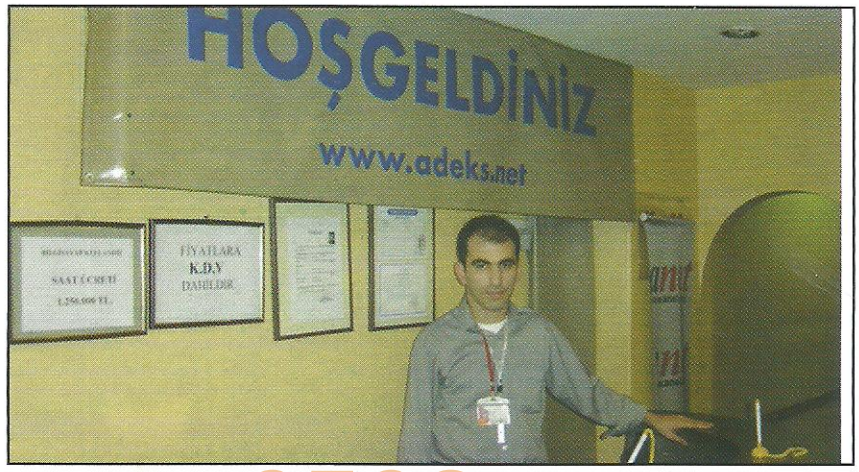
ng: Doluluk oranınız nedir ?
Adeks: Doğal olarak haftasonları dolu oluyoruz. Bazen insanların sıra beklemeleri gerekebiliyor. Hafta içi %70 dolu diyebilirim.

ng: Yiyecek içecek servisiniz var mı ?
Adeks: Evet, kısaca fast food, sıcak ve soğuk içecekler diyebilirim.

ng: Adeks'te sigara içiliyor mu ?
Adeks: Sigara içilebilen ve içilemeyen ayrı ayrı bölümlerimiz var. Havalandırma klimalar sayesinde yapılıyor.

ng: En çok hangi oyunlar oynanıyor, hangi programlar kullanılıyor ?
Adeks: Counter-Strike, Warcraft 3 en çok oynanan oyunlar. Yeni yeni Natural Selection oynamaya başlayanlar da var. Program olarak ise MS Office, Autocad, Photoshop diyebilirim. Bütün oyunlar ve Microsoft ürünleri orijinal lisanslıdır. Bir müşteri Autocad, Photoshop vs. kullanmak isterse internetten deneme sürümlerini yükleyip, programların izin verdiği kadarıyla kullanmalarını sağlamaktayız.

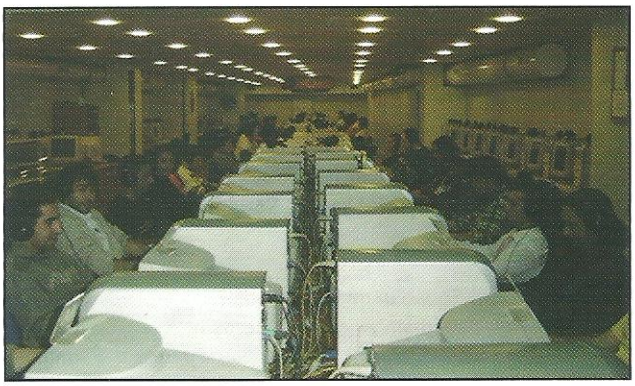
ng: Oyuncular için turnuva, toplantı gibi organizasyonlar yapıyor musunuz ?
Adeks: Her ay yenilenen bir istatistik sistemimiz var. Bu sistemde Counter-Strike oyuncuları sıralamaya giriyorlar ve her ay birinciye 50 saat, ikinciye 40 saat, üçüncüye 30 saat, dördüncü ve beşincilere onar saat ve sonraki beş kişiye de beşer saat bedava bilgisayar kullanımı ödüllerimiz var. Bu ay _S1R_[-gag-] 1751 puan ile birinci olacak gibi görünüyor. Zaman zaman turnuvalar da düzenliyoruz. Hatta bir keresinde Amerika'da şu anda adını hatırlayamadığım bir üniversitede okuyan bir arkadaşımız burada bir turnuva düzenlemişti ve online oyunların insan üzerindeki etkisi konulu bir bitirme tezi hazırlamıştı.

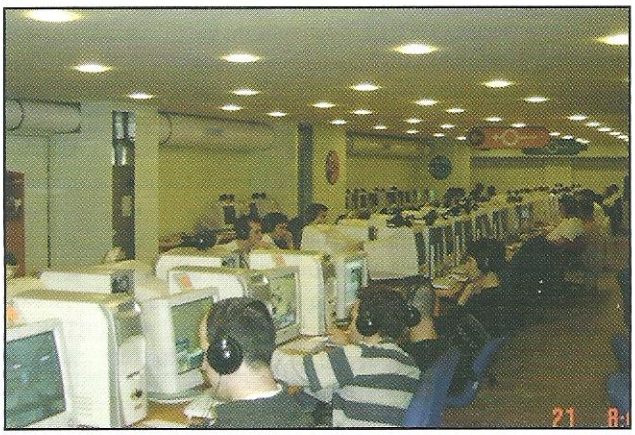


kenan9593

ng: Daha çok hangi klanlardan oyuncu Adeks'e geliyor ?
Adeks: Bu sıralar T.ex , [Bela], [-gag-], =N.Y.C=,[T2k], [ESM], [exor], klanlarından oyuncular çoğunlukta. =TRK= klanından da oynayanlar oldu.

ng: Adeks'in gelişme sürecini ve bugünkü halini kısaca anlatabilir misiniz ?
Adeks: Yıldız Teknik Üniversitesi Bilgisayar Mühendisligi Bölümü'nden mezunum. Zamanında yine bilgisayar mühendisi olan ortağımla beraber yerel iletişim ağından bilgisayarlarımızı bağlayıp oyun oynardık. Daha sonra bu işi profesyonel olarak yapmayı düşündük ve 8 bilgisayar ile işe başladık. Bu işi bugüne kadar getirebilmemizin en büyük sebebi bunu iş olarak değil, hobi ve eğitim amaçlı görmemiz. Prensiplerimize çok bağlıyız. Kesinlikle bütün programlarımız lisanslıdır. Bunun sebebi yasal yaptırımlar değil, emeğe duyduğumuz saygıdır.





ng: Önümüzdeki günlerde yapılması planlanan turnuvalar neler ?
Adeks: Warcfart 3 ve Counter-Strike turnuvaları yapmayı düşünüyoruz. Counter-Strike istatistik sistemimiz zaten her zaman calışıyor.

ng: Kopya oyunlar hakkındaki görüşlerinizi alabilir miyiz ?
Adeks: Bir keresinde kopya oyunlara karşı olmayan bir arkadaşıma bir örnek vermiştim. "Şu karşıdaki fırından bir ekmek alıp parasını ödemeden gelsene" demiştim o da "hırsızlık olur" demişti. Eger o hırsızlık ise bu da hırsızlık. O oyunların yapımında bir çok kişinin emeği geçti. Onların da çalışmalarının karşılığını almaları lazım.

Beşiktaş meydanında olan Adeks internet kafe ulaşımı çok kolay olmasına rağmen etrafındaki diğer işyerlerinin renkli tabelaları arasında çok da kolay göze çarpmıyor. Yine de bir kere bulduktan sonra yerini unutmak imkansız. Bilgisayar sistemleri oldukça iyi, fiyatlar makul, hizmet neredeyse kusursuz. Çalışanlar ellerinden geldiğince müşteri ile ilgilenmeye çalışıyorlar. Bilgisayarda çıkan bir problemle hemen ilgileniyorlar, problem çözülemezse sizi başka bir bilgisayara geçiriyorlar. Dolayısıyla Adeks Türkiye'nin en büyük internet kafelerinden biri olmayı hak ediyor.

KÜNYE

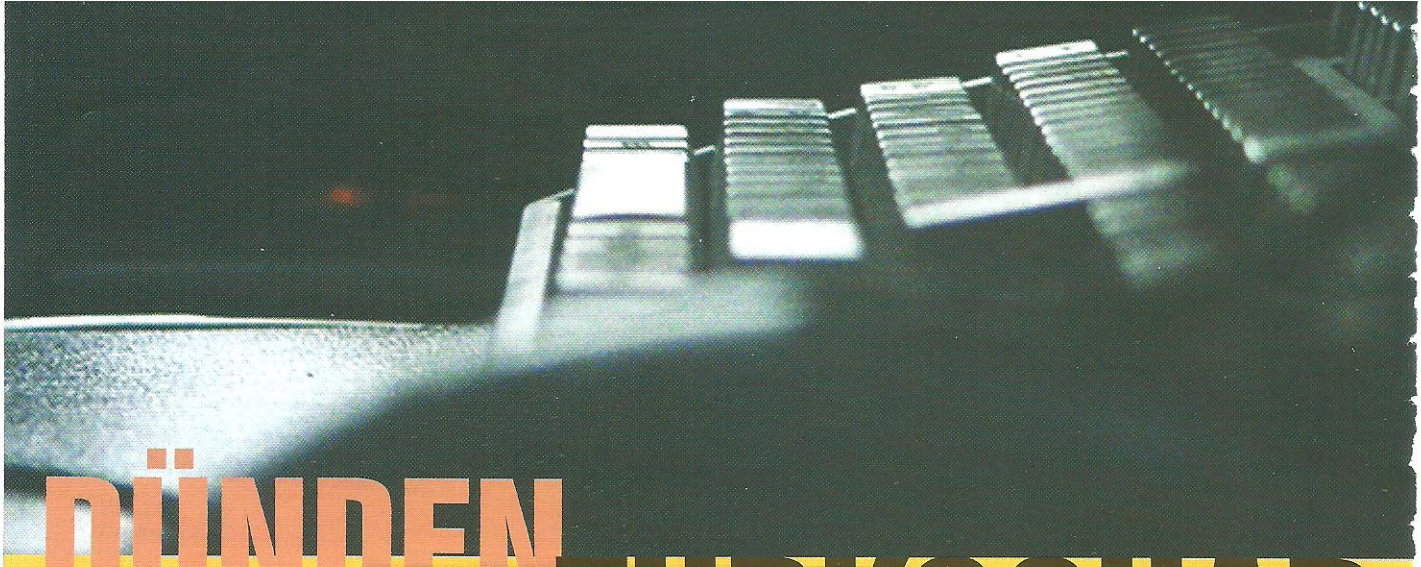
Ulaşım : Merkezi bir yer olan Beşiktaşta bulunuyor. Ulaşım geç saatlere kadar sağlanabiliyor.
Ortam : Kafe büyük ve havalandırması klima ile sağlanıyor.
Bilgisayarlar : GeForce FX5600 veya GeForce4 grafik kartı, 256MB DDR bellek, 60GB 7200 devir sabit disk
Çalışanların bilgisayar tecrübesi: Bir problem halinde hemen müdahele ediliyor.

ADRES

Adeks İnternet Kafe
Merkez: Eskiyıldız cad. No:40 Kat:1-2-3
Beşiktaş/İstanbul
Tel: 0212-236 23 33

Şube: Barbaros Bulvarı, No:49
Tel: 0212-227 57 78
www.adex.net

kenan9593



DÜNDEN BUGÜNE TURKSQUAD

İlk sayımızda Türkiye'deki eski ve köklü klanlardan birisi olan TurkSquad, daha çok bilinen adı ile TRK'dan bahsetmenin doğru olacağını düşünerek klandaki dostlarımızla kısa bir röportaj yaptık. Sorularımızı =TRK= adına klan sözcüsü Evren Sakarya'ya yönelttik. Buyrunuz, işte Türkiye'nin en köklü klanı...

Öncelikle okuyucularımıza sizi tanımayanlar için kendinizi ve takımınızı tanıtır mısınız? Kimlerden oluşuyorsunuz, nasıl bir araya geldiniz?

TRK: Merhabalar, ben internet ve oyun ortamında Stranger olarak tanınan Evren Sakarya, TurkSquad klanının yaklaşık olarak iki yıldır teknik sorumlusuyum. Klanımızdan bahsetmek gerekirse; TurkSquad organizasyonunu 1998 yılında Delta Force oyununun ülkemizde yaygın olarak oynandığı yıllarda tamamlamıştır. O zamandan bu yana gelişen dünyaya adapte olarak yeni oyuncular ve yeni oyunlar ile kadrosu birçok kez değişmiştir. Oyuncularımız birbirlerini oyun ortamlarından tanıyarak takım kurma yoluna gitmiş insanlardan oluşmaktadır. Zamanla kaynaşmanın etkisi ile büyük bir aile haline gelindi ve takımları artık oyunlar değil dostluklar bir arada tutmaya başladı.

Bildiğimiz kadarıyla pek çok oyunda faaliyet gösteriyorsunuz, bu oyunları neye göre belirliyorsunuz?

TRK: Evet sürekli olarak güncellenen dünyaya ayak uydurabilmek için takımlarımızı da güncellemek durumunda kalıyoruz. Takım oluşturulacak bir oyunda aranılan özellikleri Türkiye'deki oyuncu kitlesi, çok oyunculu oynanabilirlik ve de oyunculara verebildiği zevk olarak sıralayabilirim, bir çok yan faktörle birlikte tabi ki. Bu arada da aktifliğini kaybeden takımlarımızın çalışmalarını da diğer oyunlara kaydırabiliyoruz.

TurkSquad'ın misyonu nedir? Hedeflediğiniz noktanın neresindesiniz?

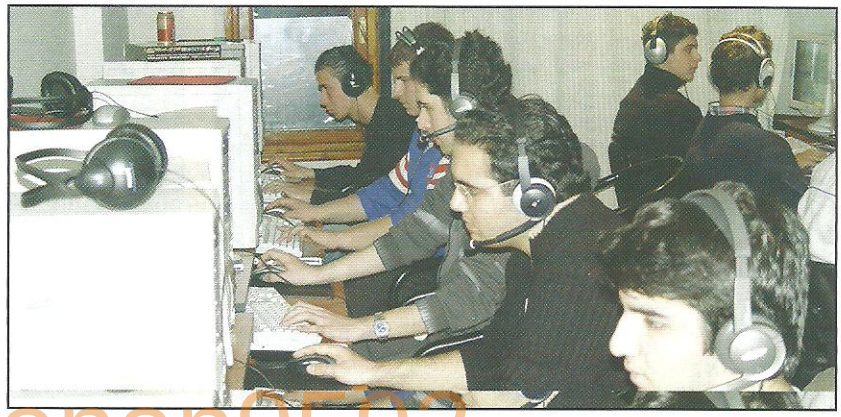
TRK: TurkSquad'ın kuruluş yıllarındaki amacı Türk DF oyuncularını yurt dışındaki topluluklarla yapılacak maçlar için bir araya toplamak iken zamanla ve yeni oyunların gelişimiyle bünyesindeki oyun ve oyuncu sayısını artırarak bu oyunlarda kaliteli takımlar kurma amacına gitmiştir. Takımlarımız, özellikle de Delta Force takımımız, kuruluşundan beri gerek yurt içinde gerekse de yurt dışında bir çok başarı kazanmışlardır, bu başarıların devamı ve daha da iyileri için çalışılmaktadır.

Türkiye diğer ülkelere nazaran oyunun ciddiye daha az alındığı bir ülke. Türkiye'de uzun yıllardır mücadele eden bir klan olarak zorlandığınız noktalar nedir?

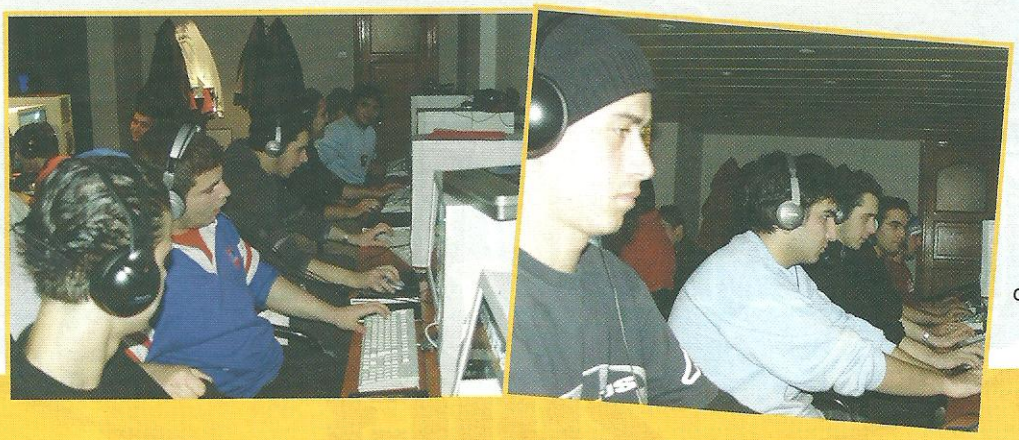
TRK: Türkiye'nin oyun konusundaki eksiği, bu alana bir pazar olarak bakmaya daha çok yeni başlamasıdır. Bu bağlamda en çok karşılaşılan sorun oyunların orjinal sürümlerinin ülkemize gelmemesi ya da çok geç gelmesi idi, oyun distribitörlüğünü yapmaya başlayan firmalar ile bu sorun çözülmeye başlandı. Diğer önemli sorun ise oyunların internet üzerinden oynanmasını zorlaştıran bağlantı sorunlarıdır, ki umut ediyoruz bu da yakın zamanda çözülecektir.

Pro-gamer ekipmanlarının başarınızda ki etkisi nedir? Her klanın edinmesi gerekli mi?

TRK: Pro-gamer ekipmanları olarak adlandırılan bilgisayar yan ürünlerinin başarıda tabiki etkisi vardır, ama ölümcül değiller, bizim inancımız her zaman oyuncu yönünde olmuştur:
Başarılı oyuncu her yerde her şekilde başarılı olan oyuncudur. Her klanın, her oyuncunun bu tip ekipmanlar edinmesi sadece satıcıları memnun edecektir, kısacası böyle bir zorunluluğa inanmıyoruz.



kenan9593



Hazırlayan: Derya BAL
cruelstroke@nitrogamer.com

Artık ülkemizde de büyük turnuvalar düzenleniyor, sponsorlar bu konuda ciddi yatırımlarda bulunuyor. Son yıllarda yaşanan gelişmeleri siz nasıl buluyorsunuz?
TRK: Evet ülkemizde son birkaç yıl içinde oyun sektöründe birçok gelişme oldu. Yapılan her yeni turnuva ve organizasyon ile eksiklerimizi kapatıyoruz, bir sonraki organizasyon daha renkli oluyor. Oyuncuların ve takımların birbirleriyle yüzyüze görüşmesine ve daha iyi dostlukların kurulmasına da önayak olunuyor ki bizce en önemli kazancımız budur. Beklentilerimiz ise yurt dışı etkileşimli oluşumların artması yönünde, dünyaya bu konuda kendimizi daha fazla tanıtmalıyız.

Sponsor demişken siz bulabildiniz mi kendinize? :) Bu konuda görüşünüz nedir?
TRK: Sponsor mantığında bir yardımcı firmamız bulunmamaktadır, ancak bazı klanların sponsorumuz diye gösterdiği internet kafeler veya internet hosting firmaları bazında sorarsanız tabi ki bu tip desteklerimiz bulunuyor; özellikle İstanbulda Megabyte Café, Ankara'da Coolhand Café takımlarımıza destek vermektedir. Gerçek sponsorluk bakımından ise firmalar bu işte oyunculara ve takımlara destek olayına çok sıcak bakmıyorlar. Sponsorlar öncelikle global başarı ve isimlerininm duyurulmasını bekliyorlar ancak unutulan nokta destek olmadan başarının da olamayacağıdır. Zaman içinde bu yanılgıyı da aşacağımızı düşünüyoruz, ki inşallah yanılmıyoruzdur.

Türkiye'de klan oluşumlarına yoğun bir ilgi var. Başarılı olmak için ne gerekli, bu konuda önerileriniz nedir? Tecrübelerinizi paylaşır mısınız? :)
TRK: Evet -ne yazıkki- Türkiye, dünyada bir gün için kurulan klanların olduğu nadir ülkelerden. Bir kaç kişi bir oyunda sadece iyi oynadıkları için bir araya gelerek klan kurma yoluna gidiyorlar, hepiniz sunucularda en iyi skorlu adamları takımlarına çağırmaya çalışanları görmüşünüzdür :). Başarılı klan başından sonuna kadar planlanarak kurulmuş olan ve dostluk temeline bağlı klandır, bazı şeyleri paylaşmanız ve gerçek başarı istiyorsanız bazı şeyleri feda etmeniz gerekli.

Son zamanlarda bir pro-gamer furyasıdır gidiyor. Sizce gerçek pro-gamer nedir, ülkemizde ki yeri ne durumda?
TRK: Gerçek pro-gamer hayatını oyun oynayarak kazanan kişidir ve hayatını bu konuya önem vererek geçirmektedir. Kavram yurt dışında bir çok örneği olması ve insanlara oyun oynayarak yaşama fikrinin hoş görünmesi sayesinde çok konuşulan bir olgu duruma gelmiş durumda. Ancak ülkemizde pro-gamer kavramı biraz daha değişik tanıtılıyor, daha önce bahsettiğimiz ekipmanlara sahip bir oyuncunun pro-gamer olacağı gibisinden imajlar yaratılıyor. Bu imajı yıktığımız gün bu konudaki ilerlemenin de önü açılacaktır.

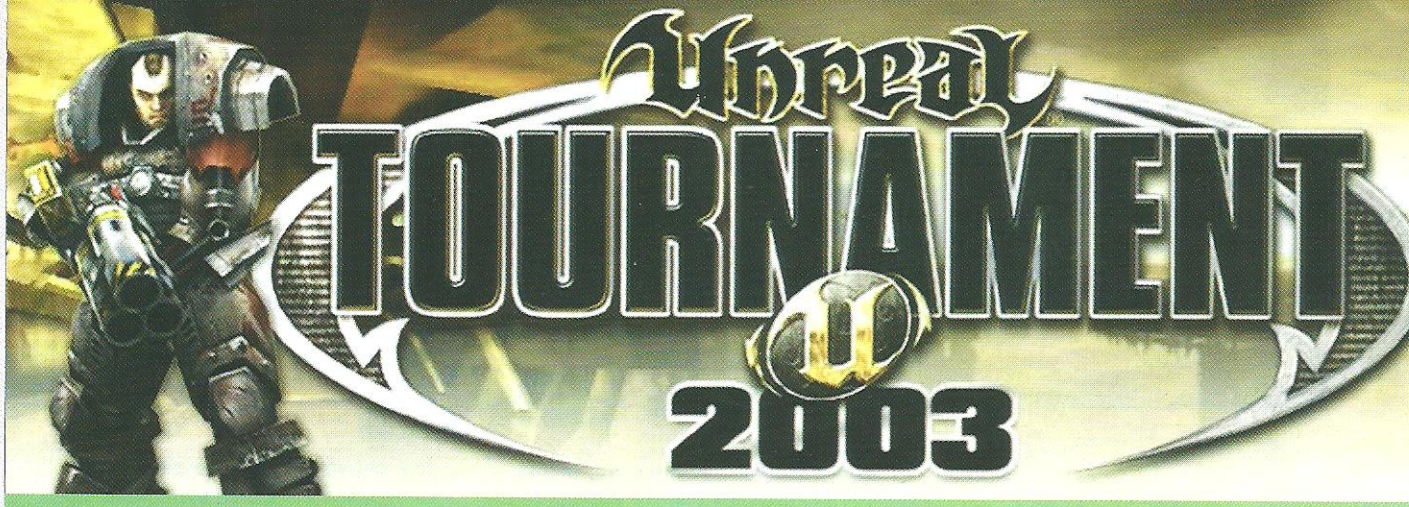
Biraz da Counter-Strike hakkında görüşlerinizi alalım. Türkiye'de halen 1.5 oynanmasına karşın geçerli versiyon 1.6. Sizin bu konuda yaklaşımınız nedir?
TRK: Counter-Strike 1.6 sürümü birlikte getirdiği Steam teknolojisi yüzünden oyuncuların geçişini yavaşlatmakta olduğunu düşünüyoruz. Bu teknolojinin network ortamında performansının düşük olması ve oynanabilirliğin azalması yüzünden resmi turnuvalarda halen eski sürümün tercih edilmesi bu durumda büyük rol oynamakta. Bizim takımımız da halen 1.5 sürümünde çalışmakta ancak yeni sürümle de ilgili çalışmalara başladılar.

Son olarak gözünüze kestirdiğiniz turnuvalar nedir? Var mı yakın zaman için öyle bir planınız?
TRK: Takımlarımızın bu aralar çalışmaları yurt dışı etkileşimli liglere katılma amacında devame diyor. Başta daha önceden de katılmış olduğumuz CAL CS ligi ve Novaworld DF turnuvalarında derece alabilmek için uğraş verilirken ülkemizde yapılacak turnuvalar için de sürekli olarak periyodik antremanlarımız yapılıyor.

Zaman ayırıp sorularımızı yanıtladığınız için teşekkürler. Son olarak okuyucularımıza söylemek istediğiniz bir söz varsa.. :)
TRK: Ben teşekkür eder, çalışamalarınızda başarılar dilerim. Tüm dostlarımıza göstermiş oldukları ilgiden dolayı teşekkürü borç bilirim.

Resimde birileri eksik...
Murat "Evil" Yılmaz, o şimdi asker.

kenan9593



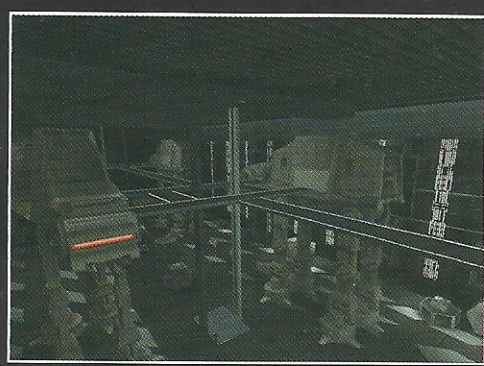
TROOPERS: DAWN OF DESTINY

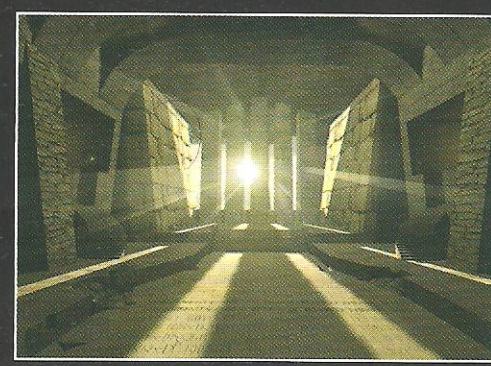
Troopers, Star Wars dünyasında geçen bir mod. Oyunda savaşların belkemiği olan efsane Storm trooper birliklerini ya da Rebellion askerlerini canlandırabiliyoruz. Modun yapımcıları da herhalde artık Jedi ve X-Wing savaşlarından bıkmış olmalılar ki unutulmuş bir alana el atarak oldukça iyi bir yapmışlar.

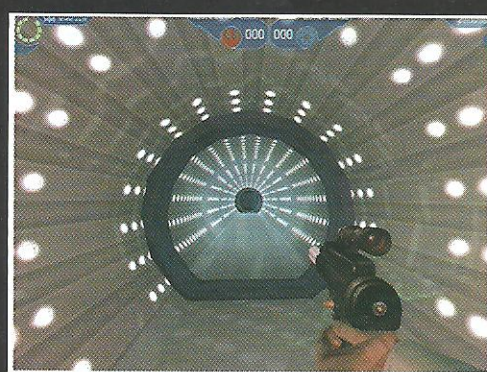
Oyunun yapay zekası oldukça iyi, botlar oldukça iyi hazırlanmış.Hatta o kadar iyi ki insanı zorluyor diyebiliriz. Koşup zıplarken bile sizi gayet kolay vurabiliyorlar. Botlar oyundaki şarj istasyonlarını da kullanabiliyorlar. Bu alışılmadık bir durum çünkü genelde botlar silahlar dışında oyun içi objeleri pek de kullanmazlar. Modun bu özelliği kayda değerdi bizce.

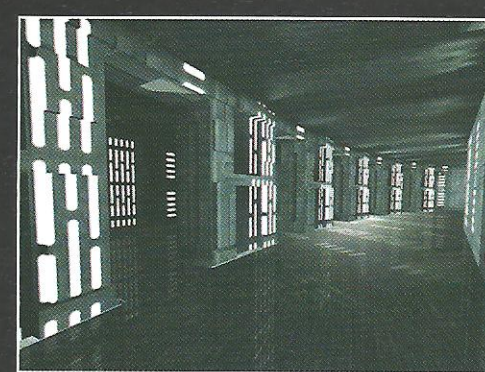
Oynanabilirlikteki en büyük problemlerden biri blaster silahlarından çıkan atışların biraz yavaş olması. İnsan hedefini tutturmakta bir hayli zorlanıyor. Ayrıca oyundaki haritaların büyüklüğü göz önüne alındığında oyunda hareketler biraz yavaş kalıyor. Genel olarak oyun mekaniği biraz daha hızlandırılmalı sanıyoruz.

Haritalar mükemmel yapılmış.Bir AT-AT hangarı veya Degobah gezegeninde savaşabilirsiniz. Ayrıca grafiklerin ve modellerin kalitesi oldukça yüksek. Ses efektleri tabi ki Star Wars dünyasını bire bir yansıtıyor. Özellikle Storm trooper konuşmaları çok kaliteli. Oyun klasik John Williams müziklerini kullanmıyor, ve bize göre de çok iyi yapıyor. Buna rağmen atmosferi yansıtan bir soundtrack'e sahip. Oyun o kadar kaliteli ki sanki tam sürüm bir Star Wars oyunu oynuyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz. Hala yapım aşamasında olan bu modun çıkınca büyük ses getireceğine şimdiden emin olabilirsiniz.



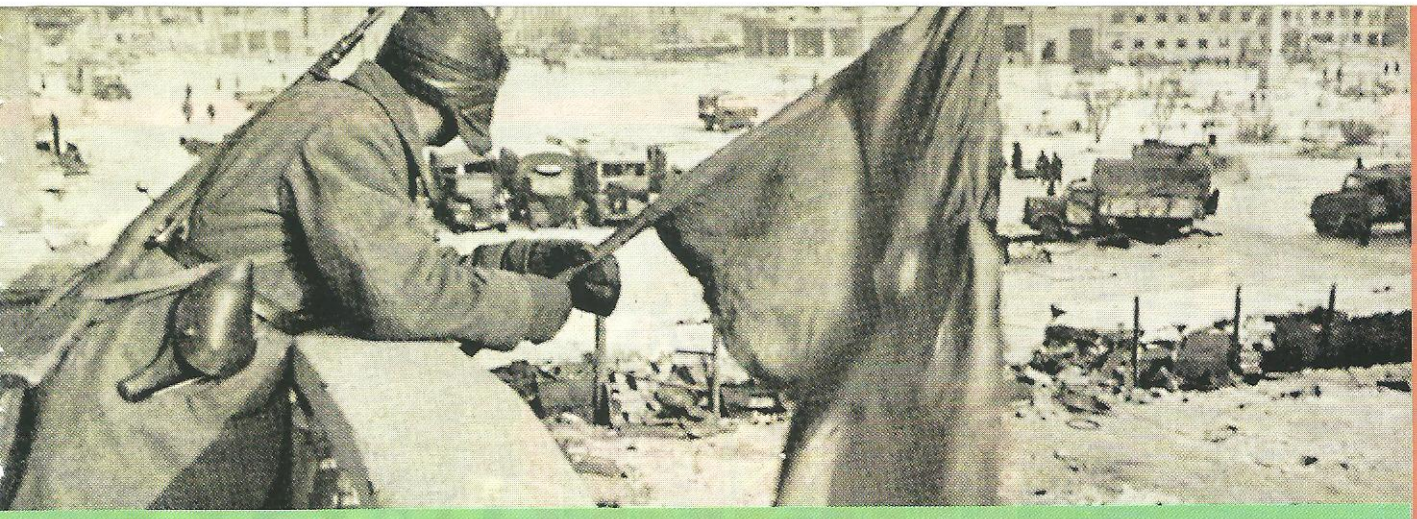






Oyun: UT2003
Mod: Troopers: Dawn of Destiny
http://www.ut2003troopers.com

kenan9593



RED ORCHESTRA

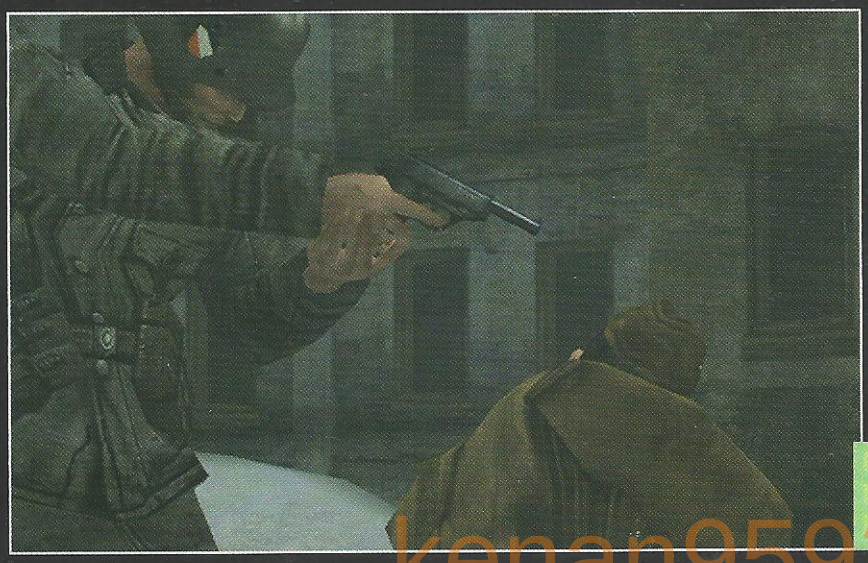
2. Dünya Savaşı denince genelde çoğu insanın aklına Normandiya çıkartması ve Overlord Operasyonu gelir. Halbuki askerlerin ve savaşın sınırları zorladığı, korkunç çatışmalara sahne olan Almanya-Rusya cephesi üzerinde ise pek durulmamıştır. İşte Red Orchestra, Almanya veya Rusya tarafından birini seçerek, savaşın bu karanlık tarihindeki yerinizi almanızı sağlıyor.

Red Orchestra, şu an sadece multiplayer destekli olarak oynanıyor. Yapımcılar şu aralar bir de tek kişilik görevlerin olacağı yeni bir versiyon üzerinde de çalışmaktalar. Bu yeni çıkacak olan versiyon, UT2004 motorunu kullanacağı için, oyunda araç kullanmanız da mümkün hale gelecek.

Oyundaki haritalar genelde oldukça büyük tasarlanmış. Bu da cephenin özelliklerini yansıtıyor; kendinizi büyük bir savaşın içinde hissetmeniz için gereken her şey yapılmış. Haritalarda ayrıca detaylara çok dikkat edilmiş. Örneğin, savaş alanında saklanabileceğiniz birçok nokta mevcut. Bölümlerin büyüklüğü yüzünden bu

modu en az 7'şer kişilik takımlardan oynamak gerekiyor. Aksi halde çok zevk alabileceğinizi sanmıyoruz. Çatışmalar genelde uzaktan cereyan ediyor, meydanlara çıktığınız anda kendinizi ölü buluyorsunuz.

Bu mükemmel modun tek sorunu seslerin yeterince iyi olmaması. Half Life: Day of Defeat modundaki gibi uzaklardan duyulan top ve çatışma sesleri, bu oyunda yeterince iyi yansıtılmamış. Bu da bazen atmosferin bozulmasına yol açıyor. Red Orchestra için rahatlıkla, şu ana kadar yapılmış en iyi modlardan biri diyebiliriz. Özellikle Day of Defeat ve 2. Dünya Savaşı'yla ilgilenenlerin kesinlikle tavsiye ediyoruz. Vassili Zaitsev'in de dediği gibi:"Tek adam, tek kurşun."



GERÇEKLER

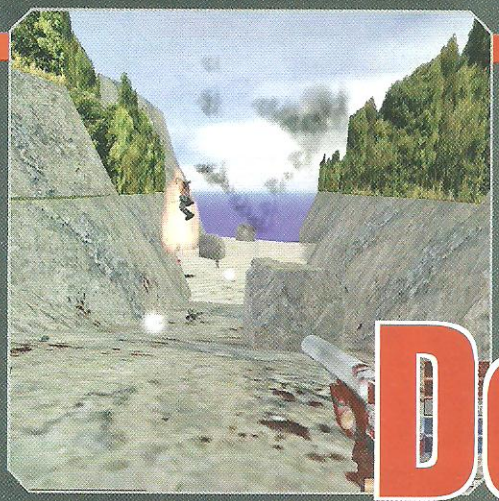
1939 yılında NKVD (rus gizli polisi) için çalışan ajan Leopold Trepper, Red Orchestra ajanlık ağını kurarak Fransa, Hollanda, Almanya ve İsviçre'de operasyonlar düzenledi.

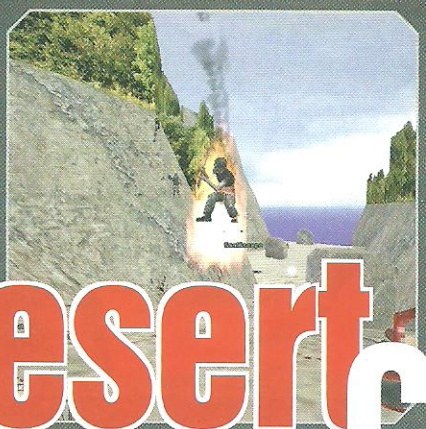
Fransız Komünist Partisi'yle ortak çalışan Red Orchestra Örgütü, Abwehr'in (alman askeri istihbaratı) telefonlarını da dinlemeyi başardı. Trepper aynı zamanda, Almanların Rusya'yı istila etme planı olarak bilinen Barbarossa Operasyonu hakkında da detaylı bilgiler buldu ve bunları iletti. Fakat Stalin, Almanya'yla önceden imzalanan saldırmazlık antlaşmasına güvenerek bunun olacağına inanmadı.

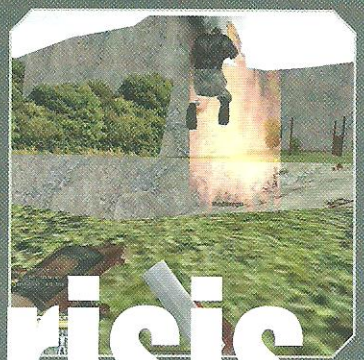
1942 baharında, Belçika'da ilk Red Orchestra ajanları yakalandı. Bazıları işkencelere dayanamayarak Avrupa'daki bütün ağın çökertilmesine sebep oldular. Örgütün merkezi Kasım 1942'de saldırıya uğradı. Leopold Trepper kaçmayı başardı ve Fransa kurtarılana dek Paris'te saklandı.

Oyun: UT2003
Mod: Red Orchestra
Web: //www.unrealwarfarex.com/redorchestra

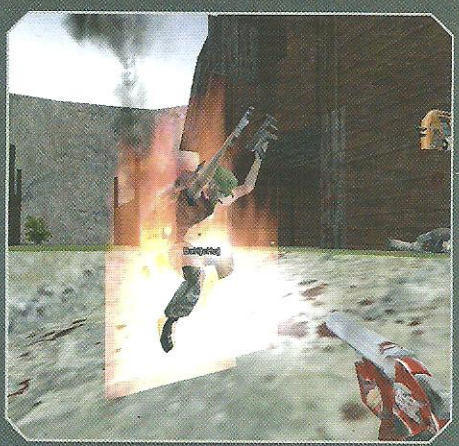
kenan9593







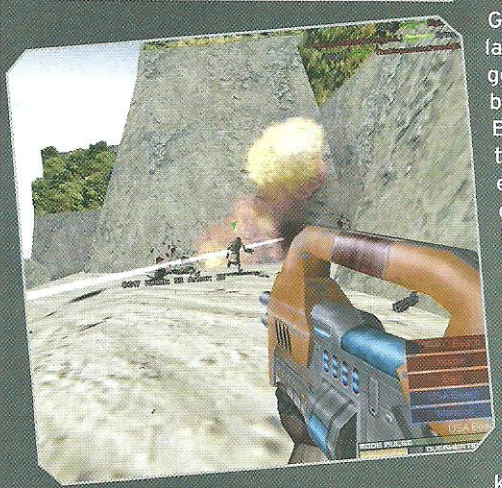
Desert Crisis

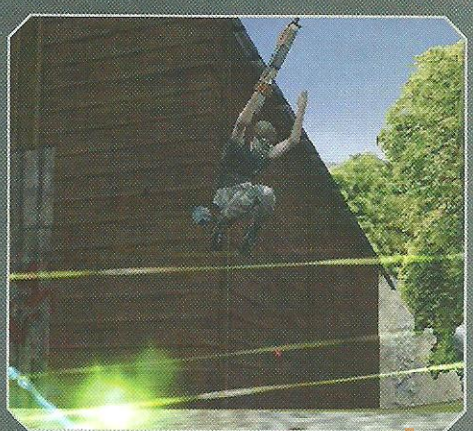


Desert Crisis, Half-Life'ın sayısız takım odaklı modifikasyonlarından biri. Mod yakın gelecekte geçiyor ve dünyanın o zaman için en büyük iki gücünü karşı karşıya getiriyor.

Oyunda UP-KO (United Peace-Keeping Organization) önceleri barışı sağlamak amacını taşıyan fakat zamanla gücünü kötü yönde kullanarak dünyanın başına bela olan bir örgüt. Amerika ise bu örgütün kötü emellerine dur demek için yoğun bir uğraş veriyor. 2015'te İsrail'de başlayan kaos, 2053'te Amerikan Ordusu'nun UP-KO kamplarını basmasıyla ortaya oyunun konusu çıkıyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi UP-KO ya da Amerikan Askerleri takımlarını seçebiliyorsunuz. Mod, tamamen eğlence üzerine kurulu, bu yüzden gerçekçilik biraz geri planda kalmış. İki çeşit oyun tipi var; "Team Based Mission" ve "Last Team Standing". Görev odaklı tür oyunlarda, haritada ele geçirmeniz gereken birkaç bilgisayar var. Bu tip oyunda bir takım bu bilgisayarları ele geçirmeye çalışırken diğer takım ise bu takımı engellemeye çalışıyor. Last Team Standing'teyse, takımlardaki her oyuncuya belli sayıda hak veriliyor. Oyunun sonunda hangi takımın adamları hayatta kalırsa o takım kazanıyor. DC'nin en büyük özelliği oyuncuya karakterini dilediği gibi yaratmasına olanak sağlaması. Öyle ki, karakterinizin tipini bile en küçük ayrıntısına kadar siz ayarlayabiliorsunuz (saç, sakal, şapka vb.). Bu sadece küçük bir kısmı, asıl olay karakterinizin ekipman kısmında başlıyor. Çünkü burada karakterinizin zırh çeşidinden C4'lere, kılıcından otomatik silahlara kadar onlarca "araç" sizi bekliyor. Modun en ilginç yanlarından biri ise, karakterinize bir "perk" yani özel yetenek seçebilmeniz. Bu yeteneklerin her birinin hem avantajları hem de dezavantajları var. Örnek olarak, normalden daha hızlı hareket edebilen ya da gizlilik yeteneği ile kızılötesi gözlüklere yakalanmayan, ayak sesi çıkarmayan bir karaktere dönüşebilirsiniz.



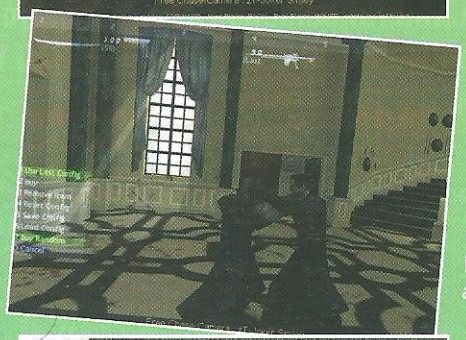


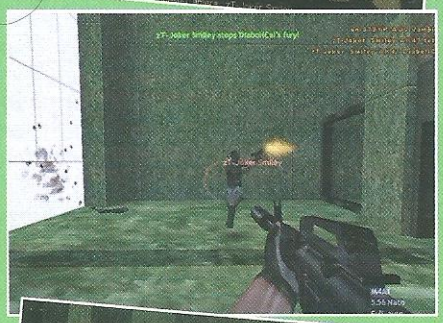
Oyunda gerçekçiliği arayanlar biraz hayal kırıklığına uğrayabilir, fakat yaratıcıları bir hayli özenerek hazırladıkları için bile denemeye değer. Oyunda eğlence için her türlü ayrıntı düşünülmüş. Bizce en az 6-8 kişi bir arada oynanırsa zevkli saatler geçirilebilir; 12 kişiden fazla olunca da oyunda görevleri unutup tam bir kim vurdu havasına giriyorsunuz ki böyle ayrıntılarla dolu bir oyunun tadını çıkartmak zorlaşıyor.

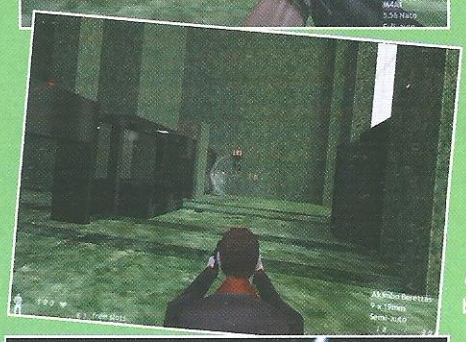
kenan9593

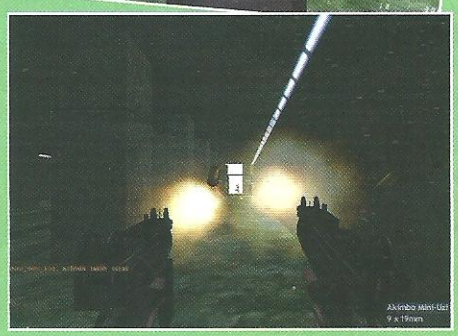
The Specialists

Max Payne'nin Matrix'ten aldığı hareketleri ve fazlasını Half-Life'ın motoruyla birleştirin, gelmiş geçmiş en iyi "deathmatch" bazlı oyunlardan biri karşınızda. HL'nin bu modifikasyonunu hiç duymamış olabilirsiniz ama bundan sonra unutabileceğinizi sanmıyoruz. Oyuncularına Matrix dünyasının kapılarını ardına kadar açan The Specialists, getirdiği birçok yenilik ile alıştığımı HL modifikasyonu anlayışını geliştirmiştir. Bu yenilikleri sıralayacak olursak; ilk olarak yaratılan ağır çekim etkisinden bahsetmek gerek. TS modifikasyonu size oyunu, çeşitli yerlerden alınan power-up'larla yavaşlatma, dolayısıyla Matrix film serisindeki o etkileyici sahneleri bire bir yaşama olanağını başarıyla sunuyor. Yavaşlama özelliği herhangi bir oyuncu tarafından kullanıldığı takdirde, içinde bulunduğunuzun sunucunun o anki ayarlarına göre, ya tüm oyuncular ya da belli bi kapsama alanındaki oyuncular yavaş çekimde haraket etmeye başlar. Bu, oyunculara daha iyi nişan alma ve taktik yapma avantajı sağlıyor. TS'nin getirdiği ikinci bir özellik ise oyunculara çok sayıda hareket imkanı tanıması. Örneğin koşarken havada takla atarak bir başkasının arkasına düşebilir ve düşmanınızı sırtından avlayabilirsiniz. Bu haraketler burada anlatılmayacak kadar çok ve detaylı. Sonuç olarak TS, Matrix filminde karakterlerin yapabildiği neredeyse tüm hareketleri bizzat yapmanıza olanak sağlıyor. Modifikasyonun bir başka özelliği de Max Payne gibi üçüncü kişi perspektifinden oynanabilmesi, yani karakterinizi dışardan görebilmeniz. Tabi bu özellik kung-fu ve kılıç çarpışmaları sırasında oldukça işe yarıyor, zira karakterin gözünden oynarken tekme ve yumruklarınız gözükmüyor ve nereye vurduğunuzu rahatça anlayamıyorsunuz. Bu da etkili dövüşmenizi engelliyor. Zaten bu geçişi kendi ayarladığınız tuşlarla rahatça yapabiliyorsunuz. Yine eğlence düzeyini arttıran bir özellik ise, yeni partikül sistemi. Bu sistemde, duvarlara ya da eşyalara ateş edildiğinde bu objeler bir şekilde darbe aldığında normal HL'den çok farklı olarak bi sürü parçacık ortaya saçılıyor ve bunu oyunla beraber gelen haritaların içindeki kırılgan yapılarla destekleyince kendinizi filmde gibi hissedebiliyosunuz. Kırılgan yapılar, bir duvara ateş ettiğiniz zaman sıvası dökülmesi, tahta kolonların parçalanması gibi şekillerde karşımıza çıkıyor, ki bunlar diğer modlarda ve HL'nin kendisinde pek karşılaşmadığımız bir durum. TS'de Matrix'teki detaylar unutulmamış ve filmde kurşunların bıraktığı izlerin damağınızda kalan tadı bire bir bulabilirsiniz. Çünkü başta ağır çekim de olmak üzere, sisteminizin performansına güveniyorsanız tüm oyun boyunca da, oyunda kurşunların arkada bıraktığı izleri görebiliyorsunuz. Oyundaki silahlara gelince; yelpazesi oldukça geniş tutulmuş. Onlarca bıçak, tabanca ve tüfek seçeneği dışında katana denilen kılıçlar da var. Ayrıca bazı silahları sağ ve sol elinizde birer adet olacak şekilde kullanabiliyorsunuz (Counter-Strike'taki Double Beretta's gibi). Silah alma sisteminde pek alışık olmadığımız bir çözüm yaratmışlar. Örneğin çift Beretta'nın satın alma menüsüne giriyosunuz, size silaha ekstradan lazer, susturucu ya da her ikisini birden alma imkanı tanınıyor. Böylece az da olsa kişiselleştirme imkanınız oluyor. Silahları parayla almıyosunuz, yani her çeşitten alabiliyorsunuz ama... Aması var, ne kadar çok silah alırsanız, karakteriniz o kadar ağırlaşıyor, bu da sizin daha yavaş koşmanıza ve hareket yeteneğinizin kısıtlanmasına neden oluyor. O yüzden kullanacağınız kadar, az ve öz silah almalısınız.





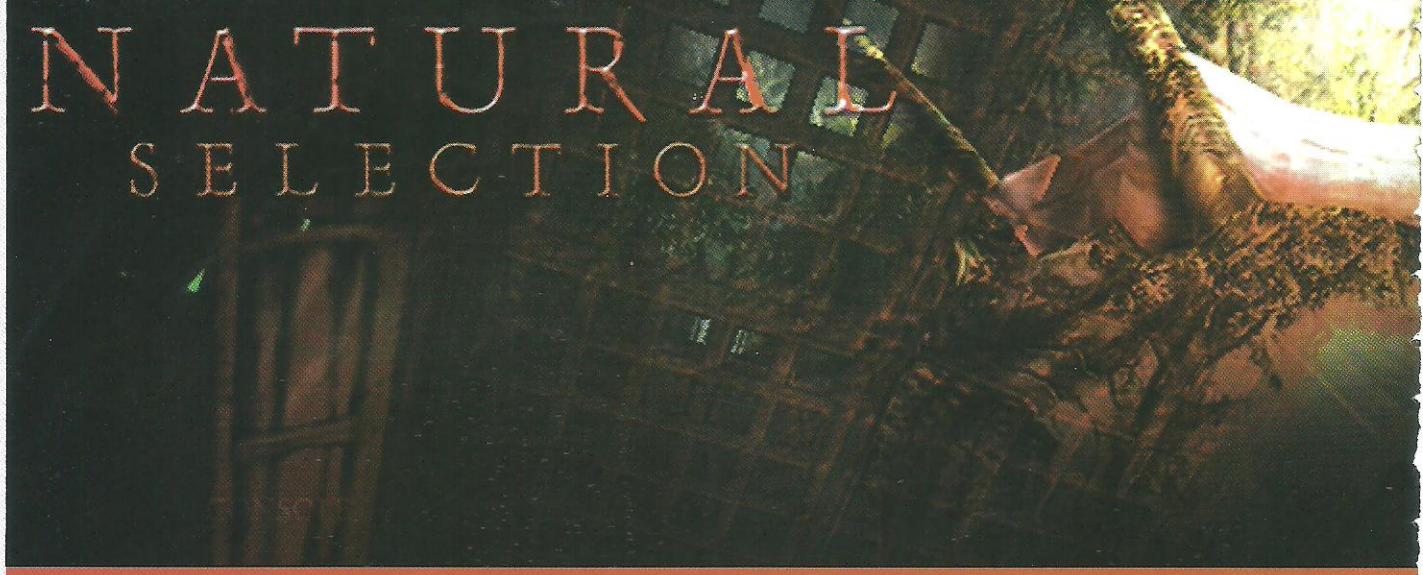




TS'de, yavaş çekim yapan, sağlığınızı arttıran, "slow pause" denen ve herkes yavaş hareket ederken sizin normal hızda hareket etmenizi (ateş etmenizi değil) sağlayan "power-up"lar haritada belli başlı yerlerde bulunuyorlar. Bunlar, üzerinden geçilerek toplandıktan bir süre sonra tekrar beliriyorlar.

Şu anda iki oyun tipi var; biri Deathmatch diğeri ise Team Deathmatch, yani takım oyunu. Oyun yaratıcılarının söylediklerine göre iki yeni tür oyun şekli daha sonraki sürümlere eklenecek. Bazı Team Deathmatch haritalarında takımların görevi de oluyor. Oyunda iki takım sınırlaması yok, kaç tane karakter modeli varsa, o kadar takım olabiliyor. Bu modifikasyonun oyunculara sunduğu en büyük kolaylıklardan biri, dağıtımıyla birlikte gelen botları, yani yapay zeka oyuncuları. Böylece oyunu yükledikten sonra internet bağlantınızda sorun olduğu ya da boş sunucu bulamadığınızda kendi kendinize eğlencenize devam edebilirsiniz.

kenan9593



Half-Life modifikasyonlarından Natural Selection'ın yeni versiyonu pek yakında Steam üzerinden oynanabilecek. Şu an beta testi yapılan NS 3.0, Half Life'ın en iyi modu olabileceğini bizlere gösteriyor.

Yaklaşık bir yıl kadar önce piyasaya çıkan Natural Selection aslında 2,5 senelik bir çalışmanın ürünü. Daha once Overmind adı altında çalışan yapımcı Charlie "Flayra" Cleveland bir RTS (real time strateji) meraklısı. Daha önceleri çeşitli oyunlarda denenen, FPS ve RTS türlerini birleştirerek yapılmaya çalışılan "First Person Strategy" türünü Natural Selection için uygun gören Cleveland, bunu yaparken ne kadar haklı olduğunu da bizlere kanıtlıyor.

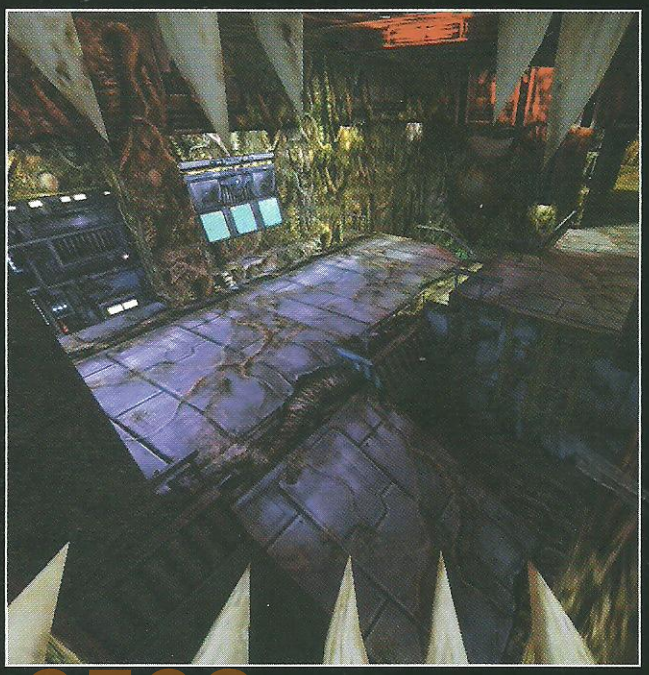
Bu ayki konumuz olan NS 3.0 ise 3 aylık bir çalışmanın ürünü. Daha önceki versiyonlarda da olduğu gibi yapımcılar yeni sürüme başlarken önce küçük değişikliklere gitmişler; ancak eklenen yeni özellikler o kadar kökten olmuş ki versiyonu tamamen bağımsız tutmayı uygun bulmuşlar.

Yeni versiyonun en büyük özelliği klasik Natural Selection moduna yeni bir ek mod getirmesi. Natural Selection: Combat(NS:Co.) bildiğimiz strateji öğeleri içeren Natural Selection'a ek olarak daha çok FPS meraklılarına hitap eden bir tür olan NS:Co., oyuncular için tamamen farklı bir eğlence sunuyor.

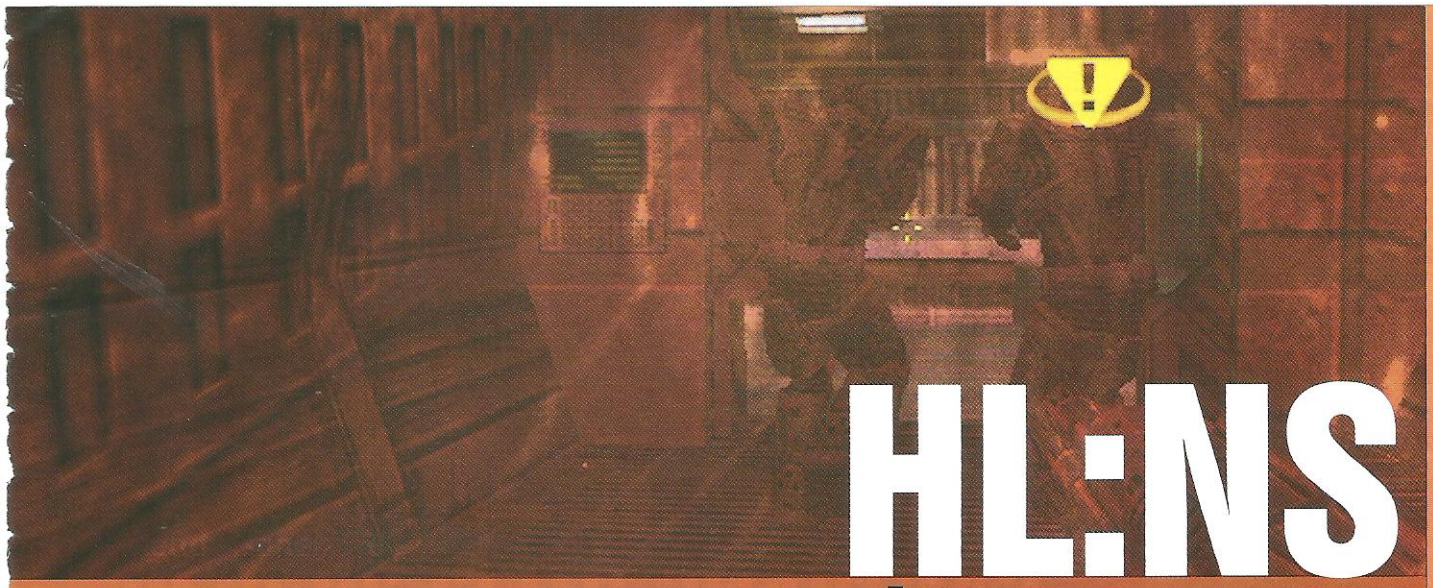
NS:Co., normal NS maplerinden daha küçük olan haritalarda, rakiplerinizi öldürerek deneyim kazanmanız üzerine kurulmuş bir oyun. Deneyim kazandıkça rütbe alarak level atlıyor ve özelliklerinizi arttırabiliyorsunuz. Mesela Marine olarak oynayan bir oyuncu level atladıkça Armor (zırh, jetpack), silah (shotgun, HMG gibi), resupply (hasar aldıkça veya cephaneniz bitmek üzereyken gelen bir nevi yardım paketi), mayın, welder(kaynak makinası) gibi bir çok özelliği alabiliyor. Alienlar (yaratıklar) ise isterlerse oyunda yer alan celerity (hız), carapace(zırh) ya da cloaking(görünmez olma) gibi özellikleri alıyorlar ya da evolve (evrim geçirerek) olarak daha güçlü türler haline gelebiliyorlar.

Yaklaşık bir yıl kadar önce piyasaya çıkan Natural Selection aslında 2,5 senelik bir çalışmanın ürünü. Daha once Overmind adı altında çalışan yapımcı Charlie "Flayra" Cleveland bir RTS (real time strateji) meraklısı. Daha önceleri çeşitli oyunlarda denenen, FPS ve RTS türlerini birleştirerek yapılmaya çalışılan "First Person Strategy" türünü Natural Selection için uygun gören Cleveland, bunu yaparken ne kadar haklı olduğunu da bizlere kanıtlıyor.

Bu ayki konumuz olan NS 3.0 ise 3 aylık bir çalışmanın ürünü. Daha önceki versiyonlarda da olduğu gibi yapımcılar yeni sürüme başlarken önce küçük değişikliklere gitmişler; ancak eklenen yeni özellikler o kadar kökten olmuş ki versiyonu tamamen bağımsız tutmayı uygun bulmuşlar.



kenan9593



HL:NS

RTS VE FPS BİRARADA

Yeni versiyonun en büyük özelliği klasik Natural Selection moduna yeni bir ek mod getirmesi. Natural Selection: Combat (NS:Co.) bildiğimiz strateji öğeleri içeren Natural Selection'a ek olarak daha çok FPS meraklılarına hitap eden bir tür olan NS:Co., oyuncular için tamamen farklı bir eğlence sunuyor.

NS:Co., normal NS maplerinden daha küçük olan haritalarda, rakiplerinizi öldürerek deneyim kazanmanız üzerine kurulmuş bir oyun. Deneyim kazandıkça rütbe alarak level atlıyor ve özelliklerinizi arttırabiliyorsunuz. Mesela Marine olarak oynayan bir oyuncu level atladıkça Armor (zırh, jetpack), silah(shotgun, HMG gibi), resupply(hasar aldıkça veya cephaneniz bitmek üzereyken gelen bir nevi yardım paketi), mayın, welder (kaynak makinası) gibi bir çok özelliği alabiliyor. Alienlar (yaratıklar) ise isterlerse oyunda yer alan celerity (hız), carapace (zırh) ya da cloaking(görünmez olma) gibi özellikleri alıyorlar ya da evolve(evrim geçirerek) olarak daha güçlü türler haline gelebiliyorlar.

Combat gerçekten çok eğlenceli bir mod ancak haftalardır beta test aşamasında olmasına rağmen, halen daha denge sağlanabilmiş değil. Tüm haritalarda Alienlar üstün gözüküyor. Marineler gerçekten çok az oyun alabiliyorlar ancak madem biz de betadayız işimizi yapıp bu dengeyi sağlarız diyorum (:

NS:Co. dışında yeni versiyonda özellikle spectator (izleyici) modunda büyük değişiklikler mevcut. Klasik Natural Selection spectator görünümünü hatırlayan arkadaşlar bu yeni değişikliğe bayılacak. HLTV'den maç izlerken nerede ne olduğunu rahatça görebiliyoruz.

Değişikliklerden bahsetmişken yeni Alien özelliği olan focus'a ve marine özellikleri olan cat-pack ve el bombasına değinelim hemen. Focus, sensory chamber binasının inşaasını gerektiriyor. Daha önce phermones olarak geçen özellik (hemen hemen hiç kullanılmayan) kaldırılmış ve yerine focus getirilmiş. Peki ne işe yarıyor focus... Focus 1. silahınızın (bite, swipe gibi) hasarını arttırırken, vuruş tekrarı hızını düşürüyor. Gerçekten oyunun ilk dakikalarında çok çok etkili bir özellik.

Bununla beraber marineler de cat-pack(catalyst) özelliğine sahipler. Arms Lab binasından yapılan cat-pack, 4 resource karşılığında med-pack ya da ammo pack gibi kullanılıyor ve marine'in ateş etme ve normal hızını %25 hızlandırırken canını %25 azaltıyor.El bombası ise şu an için pek bir işe yaramıyor,atıldıktan 4 saniye sonra patlayan el bombası şu an için sadece görüntü oalrak var diyebiliriz.

Natural Selection'ın bu yeni modu yazının başında da belirttiğimiz gibi daha test aşamasında. Her geçen hafta yeni değişiklikler oluyor. Bunları öğrenmek ya da Natural Selection hakkında daha fazla bilgiye sahip olmak için www.nitrogamer.com adresine uğramanız yeterli olacaktır.

kenan9593

BROODWAR: SANTRANÇ ÖTESİ 3D BERİST

Düşündük taşındık şu karara vardık:
Blizzard'ın incisi Starcraft'ın, Broodwar genişletme paketiyle halen düyanın en çok satan oyunları arasında yer almasını, bazı ülkelerde çılgınlık derecesinde oynanmasını açıklamanın tek bir yolu var, o da Broodwar'un inanılmaz ünite dengesi, üstün strateji mantığı ve sonsuz olanaklı oynanabilirliği. İsterseniz oyunla haşır neşir olmayanlara, bir iki "scv good to go sir" sesi duyup oyuna yeterli ilgiyi gösterememiş olanlara, yani potansiyel "executor"lara biraz ön bilgi verelim. Daha sonra zaten biz bize genel strateji kurallarını tartışacağız. Yeni executor'lar siz de kulak kabartın, itaatkar askerleriniz doğru taktiğe ve cesarete ihtiyac duyacak.
Unutmayın herkes bir nebze gosu* kanı taşır.

mayın burada insan ırkını kurtarma gibi bir misyonumuz yok. Burada 3 ırktan birini seçip amansız savaşlara girmek ve galibiyeti stratejik kararlar alarak ve hızlı düşünerek kazanmak durumundasınız. Oyun bildiğiniz üzere single player ve multiplayer seçenekleriyle geliyor.

KAOS GALAKSİSİNDE BİR GÜN DAHA...

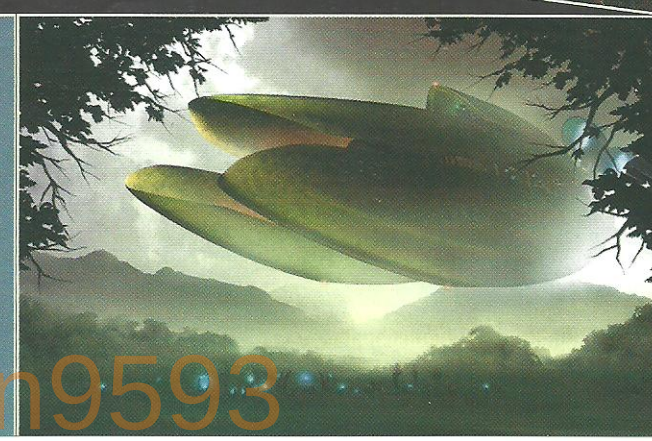
Öncelikle oyunu biraz tanıtalım. Oyunun hikayesi oldukça iyi kurgulanmış ve gelecekte geçiyor. Kısaca, insan ırkının (terran) varolması için gerekli hayati kaynaklarının tükenmesi, insan ırkını değişik dünyalarda farklı gezegenler ve zengin yaşam alanları aramaya itiyor. Yeni ve zengin dünyalar arayışında yaratıklar (zerg) ve gizemli Protoss ırkıyla amansız savaşlara giriyorlar. İnsanlar varlıkları için savaşmak ve hayatlarını devam ettirmek zorunda, zerg'ün durdurulamaz saldırıları ve protoss teknolojisiyle baş etmek durumundalar. Kaos galaksisine hoşgeldiniz. İşte burada siz devreye giriyorsunuz, artık savaş zamanı! Yanlış anla-

SINGLE PLAYER: COMMAND OR YOU WILL BE RELIEVED!

Single player 3 seçenekte geliyor: Campaign (Bölümler), Custom Game (Özel Oyun) ve Replay (Yeniden İzleme). Oyundaki replay özelliğinde oynadığınız oyunları yeniden izleme imkanınız var. İnternette, LAN'da veya single player'da oynadığınız maçları replay olarak kaydedip daha sonra "Load replay" seçeneğini seçerek izleyebiliyorsunuz. Bu seçenek, Broodwar ve sonrasında çıkan Blizzard'ın diğer incisi Warcraft III

Az konfigürasyon Maksimum Strateji

Stratejinin damarlarınızda dolaşması için özel bir konfigürasyon derdiniz yok. Minimum gereksinimlerle bu harika klasiği oynamak mümkün.
Windows 95/98/NT/2000/
Pentium 90 veya üzeri
16 MB RAM
DirectX uyumlu SVGA Video Card
Microsoft uyumlu fare
Çifthızlı CD-ROM



kenan9593

içinde çok güzel bir olanak sağlıyor. Bu sayede dünyanın en iyi oyuncularının ne tarz stratejiler izlediğini internetten replay dosyalarını indirip seyredebiliyorsunuz. Rakiplerine karşı hinlik düşünenler için ise ellerinde rakiplerinizin yenilgisinin resmi kaydı bulunuyor. Tabiki sizin kaydınız da onlarda bulunabilir. Nedemişler; yenilmeden yenmeyi öğrenemessin, ama yeterki suratımıza çarpma yenilgimizi. İşte burada suratınıza çarpıla çarpıla öğreniyorsunuz. Bazılarına göre "replay çıktı mertlik bozuldu" gibi bir görüş sözkonusu. Haklı olabilirler. Kısaca size şu soruyu sorayım, sizde cevabı kendi kendinize verin: Eskiden Terran'da "kapıyı kapamayı" kaç kişi bilirdi, uygulardı, şu an kaç kişi uyguluyor? Evet doğru cevap; oldukça azdı, şimdi ise oldukça fazla. Hatta, herkes son zamanlarda her ırkı kopyala-yapıştır formatında oynayıp zevk namına birşey bırakmadılar oyunda. Artık sadece hızı, bilinen taktikler üzerine bindirdiğinizde iyi bir oyuncu olabiliyorsunuz. Fazla enteresanlığa, değişik strateji arayışına girmeye lüzum yok. Replay netice itibariyle oyuncularda bir ezber oyun muamması yaşatıyor. Ama inanıyorum ki bu süreçten sonra akıllı oyuncular kendileri taktik geliştirip gosu adayı olma yolunda gidip fark yaratıyorlar. Blizzard'ın da Replay teknolojisini hafiften sönmeye başlayan BW kitlesine vermesindeki neden bu farkı daha geniş kitlelere yaymak olduğu kesin. İşte tam bu noktada 1.08 sonrası Boxer'ın bir röportajda verdiği cevaba geliyoruz:

Soru: Günde neden 10 saat çalışıyorsunuz? Sıkılmıyor musunuz?
Cevap: Çalışmazsam diğerlerinden farkım kalmaz, işte o zaman sıkılırım.

Evet yavaştan sadede, yani online ve LAN stratejilerimize gelelim. Peki emriniz olur.

Multiplayer: I see you have an appetite for destruction

Bu RTS (gerçek zamanlı strateji) klasiği yukarıda da bahsettiğimiz üzere üç ırktan oluşuyor; terran, zerg ve protoss. Multiplayer oyun ise genel itibariyle 2 ana başlıkta toplanıyor; Lan oyunları ve internet oyunları.

LAN oyunları internet cafelerde veya çok bilgisayarlı ortamlarda, yani ağ oyunlarında, internet oyunları ise, Blizzard'ın sağladığı Battle.Net sunucularında hergün yüzbinlerce kişi tarafından oynanıyor. Bu devasa oyun sunucularında çeşitli oyun istatistiklerine, zorlu rakiplere ve hatta tanınmış oyunculara ulaşmanız an meselesi. Ayrıntılı bilgi için www.battle.net adresini ziyaret edebilirsiniz.

Terran: You want a piece of me boy?

Terran 1.07 versiyonuna kadar güçsüz görünen ırktı. Ancak 1.08 ile gelen replay özelliği ve terranın işini kolaylaştıran yeni özellikler birden bire diğer ırkları zor duruma düşürdü diyebiliriz. Terran artık belli kalıplar içerisinde oynanıyor. Yalnız birkaç oyuncu, örneğin SlayerS_'BoxeR' gibi uluslararası ustalar bu ırkı hakkını vererek oynamakta. Boxer her ne kadar eski zerg oyuncusu olsa da 1.08 ile terran'ın yenilmezleri arasına katıldı ve Grrrr...'dan bu yana en çok tanınan oyuncu olmayı hak etti. Multiplayer Terran oyuncularına bol replay - özellikle de Boxer ustanınkileri- internette aratıp seyretmelerini tavsiye ediyoruz.

Terran'ın en önemli silahları, güçlü ve uzun menzilli tankları, mayınları, stimpack'li marine'leri ve elbette marine'in yol arkadaşı medic'leri, havadan uçan kaçanı indiren goliath ve valkyrie'leri.

kenan9593

TvZ (Terran vs Zerg)

Zerg'e karşı en çok marine-medic kombosu kullanılıyor. Stimpack gazı ve medic morali alan marine'ler lurker gelene kadar ortamda teror estiriyor. Zerg muhtemelen oyun başında Muta rush (hızlı yapılanma) veya fast (hızlı) lurker denemekten başka şansı kalmıyor. Late game'de (10 dakikadan sonra) ise tanklar, goliathlar hydraliskler ve lurkerların amansız savaşına hazır olmanız gerekli. Aman ha Science Vessel'siz ortamlara gireyim demeyin. Irrediate yaşam kurtarıcıdır.

TvP (Terran vs Protoss)

Protoss'a karşı marine medic çok iyi kullanılmadığı (micro ve macro aynı anda) sürece genelde sadece "esme rüzgar deli deli" efekti verebiliyor. Protoss'un güçlü ve sadık ordularını durdurmak tank, vulture ve turret kombosuyla mümkün. Late game'de ise Protoss sizi halen alt edemediyse Carrier ile sizi interceptor yağmuruna tutacaktır. İlacını hemen hazırlayın: goliath ve wraith. Wraith şart olmasa da, görünmez uçaklarınız observer'ları harcanmış bir carrier birliğine güzel bir sürpriz yapacağı kuşkusuz.

TvZ (Terran vs Zerg)

Terran vs Terran oyunları genel manada zor maçlar olur. Çünkü silahlar, stratejiler aşağı yukarı aynıdır. Haritasına göre değişse de durum, TvT oyunlar genel de heavy metal (Factory'den çıkan üniteler - tank, goliath, vulture) üzerinde döner. Dropship'ler havada uçuşur, bazen işin içine late game'de battleship cruiser'ların girdiği görülür.
Terran Efsane Gosu'ları:
SlayerS_'BoxeR', TheMarine, Elky, [ReD]NaDa
Türk Efsane Gosu'ları: Mel, Haris.

Zerg: Evolution Complete!

Zerg neden bu kadar hızlı ürer? Oyun başında rush'a mı gelir, yoksa bizi çok değişken teknolojisiyle bir havadan bir yerden mi zorlar? Zerg bu bilinmezleriyle protoss ve terrana fazlasıyla dert açan ırktır. Bu baş ağrısı ırkın genel taktik anlayışı nedir peki? Onlara bir göz atalım.

ZvP

Zerg, Protoss'un hantal teknolojisi ve baştan belirlenmek durumunda olan stratejisinin avantajlarını kullanır. Çünkü zerg bir anda sağ gösterip sol vurma yetisine sahiptir. Bu avantajı rakibinizi yanıltmak için her daim kullanmanız gerekir.
Bilinen Protoss olasılıkları:
- Rakibiniz corsair ile overlord avına çıkacaktır. Sizi gereksiz mineral harcamaya itip, siz toparlanana kadar zaman kazanacaktır.
- Açılışta 2 gateway'in ardından hemen Zealot ile (yanına 2-3 probe da alıp) sizin bitmek üzere olan 2. hatchery'nizi zorlayacaktır.
- Templar çıkartıp psi storm / archon ile sizin masif saldırılarınızı micro ile engelleyecek, hemen ardından saldıracaktır.
- Reaver her zaman bir tehdittir ama oyun gidişatından zaten reaver gelişini hissedersiniz -diye düşünüyorum.
- Toss oyuncularının sevdiği bir numarada, oyunun ortalarında corsair+dark kombosu ile base'inizi yerle bir etmektir. Hazırlıklı değilseniz toss bu hamlesiyle ağlatabilir.

ZvT

Zerg Terran'a genelde lurker / hydra kombosuyla karşılık verir. Oyun başında muta denemeye kalkanlar ancak çok acemi terranları avlayabilirler, tavsiye edilmez. Zerglingler tanklar için ızdıraptır, ama yanlarına yaklaşmanız şart elbetteki. Queen zerafetini ve late game'de ultralisk gücünü esirgemeyin terran'dan.

ZvZ (Zerg vs Zerg)

Oyun başlangıcından itibaren stratejiler aynı formatta devam eder ve değişir. Siz siz olun stratejiyi değiştiren taraf olun ve rakibinizi size ayak uydurmasına zorlayın. Bu şekilde hem oyunu yönlendirecek hem de ünite bazında avantaja geçeceksiniz. Kısaca stratejiyi belirleyen ve iyi ünite basan kazanır.
Zerg Efsane Gosu'ları: Yellow
Türk Efsane Gosu'ları: Darvin, Alf, Overlord.

kenan9593

Protoss: My Life for Aiur!

Protoss sizi başta asilliği ve gücü ile hipnotize edecektir. Oynadıkça protoss un nekadar sağlam temelli bir teknolojisi olduğunu ve savaşçılarını tanıdıkça, protoss efsanelerini ve gururunu üzerinizde taşıyacaksınız.

PvT

Terran'a goon açılışı yapmak (gateway+cybernetic core...) artık kapı kapayan terranlara karşı kaçınılmaz. Yanlız ilerleyen vakitlerde tankları indirmek ve mayınları sürüklemek için zealotlara ihtiyacınız olacaktır. Reaver drop sizin için iyi bir silah olabilir. Ancak terran'ın hantal ama çok güçlü tanklarını savuşturmayı beceremeyen protosslar late game'de carrier basma eğilimi gösterirler.

PvZ

Zerg'de başta corsair basıp overlord kovalamak veya 2. hatchery'i zorlamak bir seçenektir elbette. Ama naparsanız yapın muta rush yemeyin, templarlarınızı yanınızdan eksik etmeyin ve bol archon yapın. Bunlar sizi deli gibi üremekten başka işi olmayan zerg' karşı selamete kavuşturacaktır.

PvP

Protoss vs Protoss... Çoğu oyuncuya zevk vermez, ama diğer aynı ırkların çarpışmasından daha eğlenceli olduğu kesin bana kalırsa. Aklıma bir yığın taktik geliyor ama bu taktiklerden en çok kullanılanlardan biri de reaver microsudur. Reaver'ı shuttle'ınıza bir bindirip bir kaldırırken, rakibinizi evrim teorisini (insan maymundan mı geldi hakİkaten?) düşünmeye zorlayabilirsiniz. Protoss Efsane Gosu'ları: Grrrr..., IntoTheRain, Nazgul, FisheYe ve her ne kadar artık bıraktıysa da yenilmez Garimto. Türk Efsane Gosu'ları: Gönüllerin gosu'su Zaphod.

Tam olarak Broodwar bize Warcraft'dan farklı neler sunuyor?

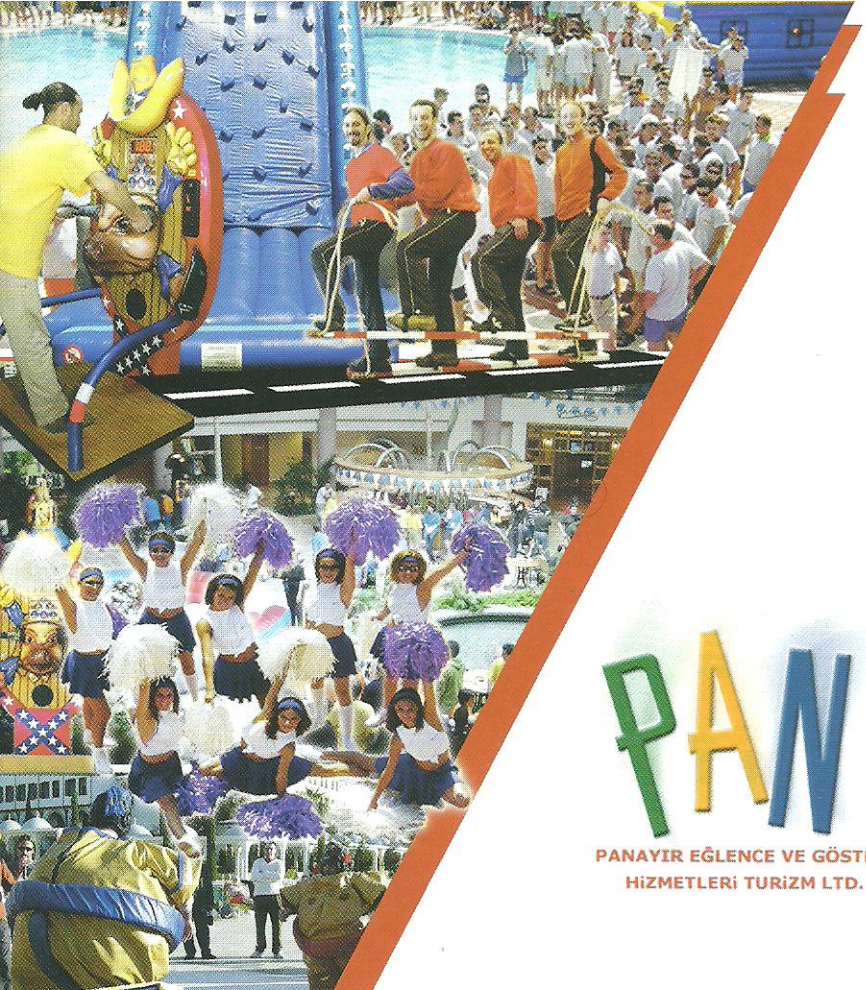
Fanatik Broodwar oyuncuları ve WarCraft III oyuncuları temel olarak birbirlerinden ayrılmıyorlar. Mantık ve hikayeler farklı olsa da temelde aynı strateji hazından bahsediyoruz. Yanlız Warcraft' daki hero mantığı 200 limit basamama (unkeep durumları), Broodwar oyuncularını belli nebzede bozuyor. Broodwar'daki bir yığın ünite ile haritada rakibinize doğru akmanın zevkini yaşamaktan öte, ünitelerdeki mikro ve makro yönetimi özlüyor insan. Bunun yanı sıra oyun genelinde sonsuz olasılık ve bazı özelliklerin kasten konmaması, oyuncunun hayal gücüne bırakılması oyundaki çekiciliği arttırırıyor. Örneğin, shift ile diğer üniteleri çeşitli yerlere gönderebildiğimizi biliyorsunuzdur. Ama drop (hava indirmesi) yaparken örneğin shift ile çeşitli bölgelere drop yapma imkanı verilmemiş. Binalara waypoint verme imkanı elbette var ama waypoint ile mineral toplamak mümkün değil. Yani ünitenizi seçip sizin minerale göndermeniz gerekiyor. Bu gibi örnekler oyunda sizi micro management (mikro yönetim, üniteleri ayrı ayrı kontrol etme, bölgesel yönetim) yapmaya zorunlu kılıyor. Oyun bu şekilde sonsuz seçenekli bir hale geliyor. Charles Mingus'un dediği gibi, karmaşık birşey yaratmak zeka gerektirir, ama o karmaşıklığı çok basit sunmak "deha" gerektirir. İşte Starcraft: Broodwar bu tarz bi oyun. Satranç gibi içerisinde kendi kuralları olan, sonsuz hamle yapabileceğiniz, insanın beynini vermesi gereken bir oyun. Kendimi torunuma Broodwar öğretirken hayal ediyorum, okullarda ileride strateji derslerinde bu oyun okutulur şeklinde hayallere kaptırıyorum. Oyun deyip geçmeyin, ileride sanal dünyalarda yaşamlarımız 3d, 4d dolu olacakken neden "satranç ötesi 3d berisi" bir oyun olmasın Broodwar?

*gosu: Kore kökenli bir kelime. Çok iyi oyuncular için kullanılır, Koreli oyunculardan aldığımız duyumlara göre "işinin en iyisi" anlamına gelir.

Ödüller

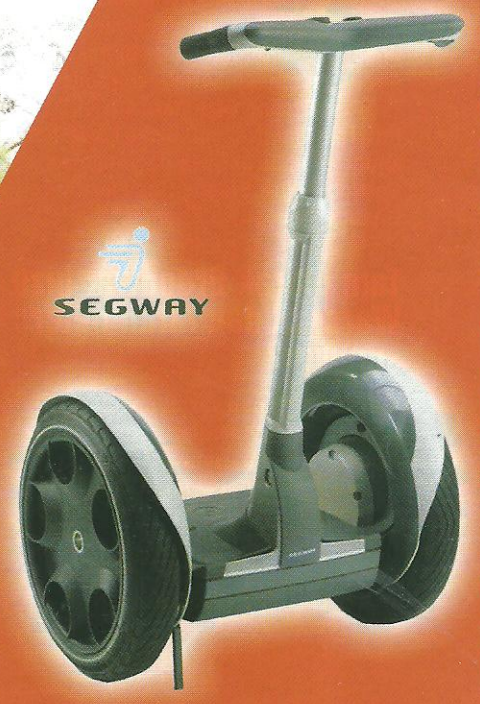
- Yılın Eklentisi - Computer Gaming World
- Özel Başarı Ödülü: En iyi Genişletme Paketi - Gamespot

kenan2593



PAN SHOW®

PANAYIR EĞLENCE VE GÖSTERİ
HİZMETLERİ TURİZM LTD.

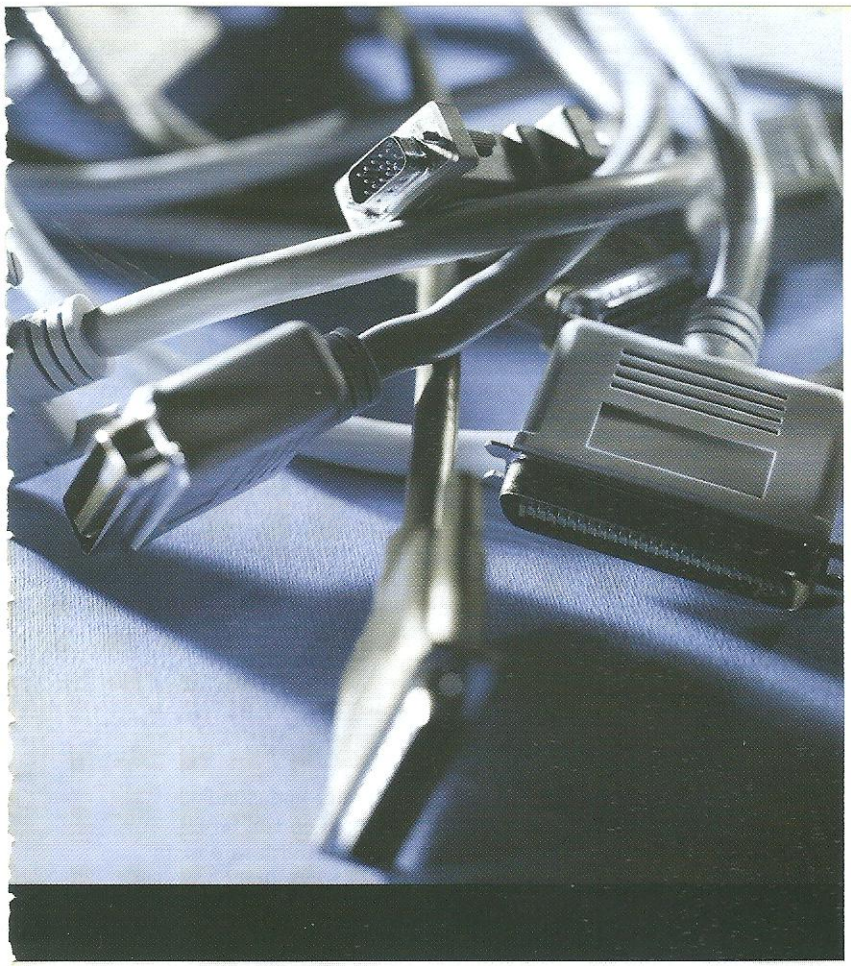


PAN SHOW

Hüsrevgerede cad. Lavkan Apt. No: 80 K:3 80200 Teşvikiye / ISTANBUL
Tel: (212) 236 2977 - 236 2978 Fax: (212) 236 2979
E-mail: panshow@panshow.com

PAN SHOW

kenan9593



HABERLER

ÜRÜN İNCELEMELERİ

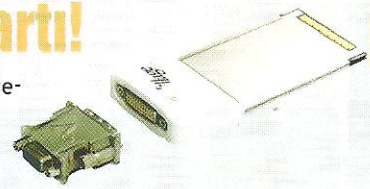
..OYUNCUYA ÖZEL

kenan9503

İÇERİK ORTAĞI
darkhardware.com

Levent Pekcan leventp@darkhardware.com www.darkhardware.com

Notebook'unuza ekran kartı!



Bildiğiniz gibi notebook bilgisayarların ekran kartlarını değiştirmek, terfi etmek mümkün değildir. HIS firmasının yeni ürünü bu duruma değişik bir çözüm getiriyor. Firmanın VTBook ismini verdiği ürün, notebook sistemlere PCMCIA portundan takılan bir ekran kartı.

Bir PCMCIA kartı üzerinde hem 32MB grafik belleğini, hem de grafik işlemcisini birleştirmeyi başaran kartın 1920 x 1200 çözünürlükte 32-bit renk çalışma yeteneği var. Kart üzerinde bir DVI çıkışı ile geliyor, ama bu çıkış adaptörle bildiğimiz VGA çıkışına dönüştürülebiliyor.

Özellikle eski model notebook'unun ekran kartından şikayetçi olanlar, VTBook ile sistemlerine biraz gençlik aşılayabilir. Notebook'u ile çift ekran kullanmak, yada sistemine DVI çıkışı kazandırmak isteyenler de VTBook'un olası müşterileri.

Kablosuz Farenin Evrimi Sürüyor

Piyasaya çıkmadan önce oldukça büyük iddialarla tanıtılan Bluetooth teknolojisinin bilgisayarlarımıza yansıması oldukça yavaş oluyor. Masaüstü sistemler için ilk piyasaya sürülen Bluetooth ürünlerinden olan Microsoft'un klavye + mouse seti, kimi zaman yaşanan bağlantı sorunları nedeniyle kullanıcılar tarafından pek benimsenmemişti. Bluetooth kullanan klavye ve fareler konusundaki boşluğu Logitech doldurmayı planlıyor. Firmanın en son faresi MX900, şimdiye kadar üretilmiş en gelişmiş Bluetooth fare olma iddiasında. Optik okuyucusunun çok yüksek çözünürlüğü nedeniyle oyuncular tarafından özellikle beğenilen MX700'ün geliştirilmiş modeli olam MX900, 800dpi çözünürlüklü algılayıcısıyla en hareketli oyunda bile atlama yapmamayı garanti ediyor. Üstelik, kablosuz bluetooth bağlantısı, bir önceki modelde kullanılan RF teknolojisine göre daha kesintisiz iletişim sağlıyor. Üstelik, farenin bilgisayara bağlanan kısmındaki Bluetooth hub, sadece bu fare ile değil, Bluetooth kullanan cep telefonları gibi ürünlerle de iletişim kurabiliyor. Oyun meraklılarının özellikle ilgi duyacağı bir ürün olan MX900'ü ülkemize ulaşır ulaşmaz inceleyerek, yorumlarımızı sizlere aktaracağız.

Bellek kartı üreticilerine Microsoft şoku

FAT dosya sistemi, Microsoft tarafından 1976 yılında geliştirilmiş bir teknoloji. Günümüzde dijital fotograf makinesi, mobil oyun cihazları, USB flash bellekler ve benzer bütün cihazlar, verilerini kaydetmek için bu dosya sistemini kullanıyorlar. Şimdiye kadar bu duruma ses çıkarmayan ve FAT dosya sisteminin her türlü cihaza yerleşmesine göz yuman Microsoft, geçtiğimiz haftalarda ani bir kararla bilişim sektörünü şok etti. Firma, bir basın duyurusu yaparak, FAT dosya sisteminin patentine sahip olduklarını ve bundan sonra bu dosya sistemini kullanacak her üreticinin lisans ücreti ödemesi gerektiğini açıkladı. Microsoft, FAT dosya sistemini kullanan her üründen 0.25$ lisans ücreti istiyor. Büyük miktarlarda üretim yapan firmalar 250000$ karşılığında toplu lisans alabiliyor.

Bellek kartı ve USB bellek üreticilerinin bu durumdan kendilerini kurtarma şansları var. Eğer ürünlerini formatlamadan, boş halde tüketiciye sunarlarsa, lisans ücretinden kurtuluyorlar. Ama dijital fotograf makinesi gibi, bu dosya sistemini kullanarak veri okuyup-yazan cihazların üreticileri lisans ücretini ödemek zorunda.

NVIDIA'dan Call of Duty hediyesi

ATI'nin Radeon 9600XT ve 9800XT kartlarıyla Half-Life 2'yi hediye etme karşısında birşeyler yapma gereği hisseden NVIDIA, Activision ile masaya oturarak sorununu çözdü. Firma, isteyen üreticilere GeForce FX 5900 kartlarıyla birlikte son ayların en başarılı oyunlarından Call of Duty'i hediye etme olanağı sağlıyor. Henüz hangi üreticilerin kampanyaya katılacakları kesinleşmiş değil, ama kampanyaya katılan üreticiler, FX 5900 ve FX 5950 serisi ekran kartlarıyla birlikte tam sürüm Call of Duty oyununu kullanıcılarına sunabilecekler. Tahmin ediyoruz ki hiçbir üretici, ekran kartlarına böyle bir oyunla değer katma şansını tepmeyecektir.

NVIDIA'nın Call of Duty'i tercih etmesinin tek nedeni oyunun mükemmeliği değil. Call of Duty, OpenGL grafik arayüzünü kullanıyor ve eski Quake III grafik motoruna dayanıyor. NVIDIA'nın GeForce FX serisi kartları da OpenGL konusunda ATI'ye göre biraz daha başarılı.

kenan9593

ADSL'li Günlere Merhaba!

Yıllardır beklenen ADSL portları sonunda hizmete girdi, ve bütün Internet kullanıcıları arasında bir ADSL telaşıdır başladı. ADSL'in ne olduğunu bilmeyen kullanıcılar da çoğunlukta. Bu nedenle sizlere ADSL konusunda en temel bilgileri sunmak istedik.

Nasıl Bağlanılıyor?

ADSL bağlantısı, normal bir telefon hattı üzerinden yapılıyor, yani evinize ayrı ve özel bir hat çekilmesine gerek yok. Yalnız, ADSL bağlantısına sahip bir hattan normal telefonla da konuşabilmek için, Splitter (Ayırıcı) denilen bir parçacığa ihtiyaç var. Splitter hattaki telefon görüşmesi ile Internet bağlantısını ayırıyor, Internet sinyalini modeme, normal telefon görüşmesini ise telefonunuza yönlendiriyor. Böylece, Internete bağlıyken aynı anda telefonla da konuşabiliyorsunuz. splitter'den çıkıp, telefona bağlanan kabloya, telefon görüşmelerinde parazit olmaması için ufak bir filtre de eklenebiliyor.

Bu arada unutmadan belirtelim, kimi modemlerin splitter'i dahili, bu durumda ayrıca splitter satın almanız gerekmiyor.

2003 yılı kablosuz ağların tam anlamıyla şahlandığı yıl oldu. Bir yıl içinde hem saniyede 11Mbit kapasiteli eski standart, hem de saniyede 54Mbit aktarabilen yeni ürünler inanılmaz yaygınlaştı. Tabii bütün bu hızlar, kablolu ağların 100Mbit ve 1000Mbit gibi hızlarının yanında henüz çok düşük durumdalar. Intel ise kablosuz ağları hızlandırmak için çalışıyor. Firmanın yeni geliştirdiği WiMax yongası ve 802.16a standartı, saniyede 70Mbit hızında çalışabiliyor. İşin en ilginç yönü, 802.16a standartı öyle birkaç metre değil, tam 50 Kilometre'ye varan mesafelerle çalışmayı hedefliyor. Yani WiMax hayata geçtiğinde, işyerinizdeki bilgisayarınızdan direkt olarak kilometrelerce ötedeki ev bilgisayarınıza erişebileceksiniz.

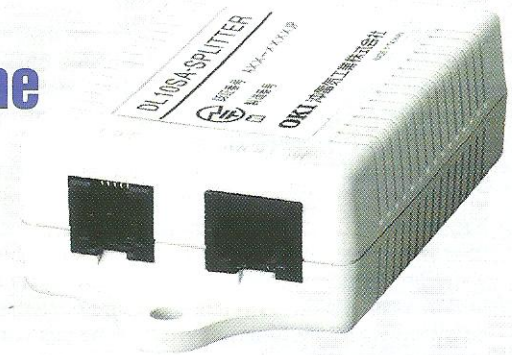
Intel ve Nokia tarafından desteklenen WiMax'ın Internetin kendisi kadar önemli bir teknoloji olduğu iddia edilmekte. WiMax'ın daha önceki 802.11a, 802.11b ve 802.11g standartlarının tamamını gereksiz kılması hedefleniyor. WiMax kullanan ilk ürünler 2004 yılı sonuna doğru piyasaya sürülecek, ama bu teknolojinin tam olarak yaygınlaşması ve şehirleri cep telefonu ağı gibi sarması 2006 yılını bulacak.

Bağlantı Hızları ve Ücretlendirme

ADSL hattınız için 128Kbit, 256Kbit yada 512Kbit download hızında bağlantılar alabilirsiniz. 128Kbit'lik bir bağlantı teorik olarak saniyede 8 Kilobyte, 256Kbit bağlantı ise saniyede 16 Kilobyte veri download edebilir. Tabii iletişimdeki kayıplar ve Türkiye'nin yurtdışı bağlantısının düşük kapasitesi nedeniyle, uygulamada bu hızlara erişebilmeniz biraz zor. Online oyunlarda ise, özellikle Türkiye içindeki oyun sunucularda çok düşük ping'ler elde etmeniz mümkün.

ADSL bağlantısı bu satırların yazıldığı sırada sadece Türk Telekom tarafından sağlanmakta. Dolayısıyla başvuruyu bölgenizdeki Telekom müdürlüğüne yapıyorsunuz, ücretlendirmeyi de Telekom yapıyor. Başvuruyu, ADSL kullanacak telefon hattının sahibi yapmalı , yani eğer hat örneğin babanızın üstüneyse, ADSL başvurusunu da o yapabiliyor. Bağlantı ücreti sabit, yani dilerseniz bilgisayarınızı hiç kapatmadan bütün gün Internetin keyfini çıkarabilirsiniz. Aralık ayı içinde özel bir indirim kampanyası yapan Telekom, 256Kbit bağlantının aylık ücretini 70 milyon TL civarına indirdi, ama içinde bulunduğumuz Ocak ayında bu fiyat yeniden ayarlanacak. ADSL bağlantısı satın aldığınızda, bir kereye bahsus olarak bir de kurulum ücreti ödüyorsunuz, kurulum ücreti, anlaştığınız aylık paketin aylık ödemesi kadar.

ADSL henüz ülkemizin her köşesine yayılmış değil, ama hedef yayılmasını sağlamak. Bu nedenle, sizin bölgenizde henüz ADSL hizmeti sunulmuyor olabilir. Bölgenizde ADSL hizmeti olup olmadığını http: // abone.ttnet.net.tr/adsl/ adresinden kontrol edebilirsiniz.



Aynı anda hem telefonla görüşmek, hem İnternet kullanmak için splitter denen parçalar gerekebilir.

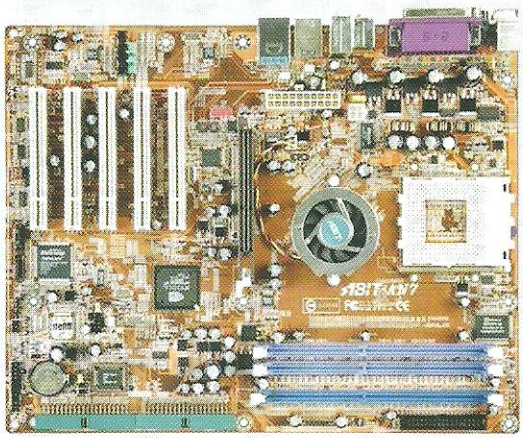
Router özellikli harici modemler ADSL bağlantısını birden çok bilgisayara paylaştırabiliyor.

kenan9593

ABIT AN7

ABIT, nForce2'den vazgeçmiyor

NF7 modeli ile dünyanın ilk nForce2 anakartlarından birisini üretmiş olan ABIT, yaklaşık bir yıl sonra nForce2 yonga setine geri dönüyor. ABIT, AN7 ile eski NF7'yi iyice geliştirmiş ve nForce2 anakartlarının son neslini üretmiş. Tasarımda önde tutulan nokta ise yine overclock olanakları.



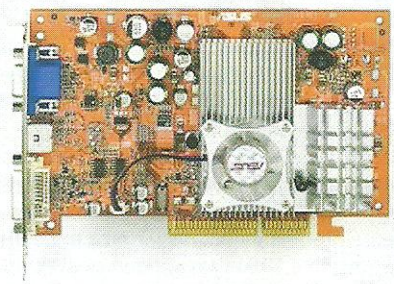
Athlon XP serisinin bütün modellerine destek veren AN7, üzerindeki 5 fan bağlantı noktası ve BIOS'undaki zengin overclock ayarlarıyla tam olarak donanım canavarlarına göre düşünülmüş bir ürün. Kartın üzerinde MCP-T güney köprüsü var, bu sayede de kart NVIDIA SoundStorm ses sistemine sahip. Anakart üzerindeki bağlantı paneli, tam 5 analog ve 2 digital ses bağlantısıyla donatılmış durumda. Ayrıca kartın üzerinde ethernet ve firewire bağlantıları da bulunuyor. Yaptığımız testlerde, kartın ses çıkışının bazı rakiplerinin aksine, oldukça temiz olduğunu gözledik, dolayısıyla AN7 ile birlikte ayrıca bir de ses kartı almasanız da olur.

ABIT'in yeni nesil anakartlarına entegre ettiği microGuru yongası, bu anakartta da var. Windows içinden overclock olanakları ve çeşitli donanım sağlığı izleme özellikleri sağlayan, genel olarak kartın yeteneklerini arttıran Guru, kartın yanında gelen çeşitli uygulamalarla birlikte çalışıyor. AN7'ye tek olumsuz eleştirimiz, fiyatının biraz yüksek olması olacak, ama ABIT tutkunlarının AN7 için bu fiyat farkını ödemeyi göze alacaklarından eminiz.

ABIT AN7
Firma: Dijital Center
Web: www.dijitalcenter.com
Fiyat: 149$+KDV
Yorum: Türkiye'de bulabileceğiniz en gelişmiş nForce2 anakartlarından birisi. Özellikle overclock meraklıları için özel tasarımı ilgi çekici.

ASUS Radeon 9600XT/TVD

Fiyat / Performans oranında avantajlı bir ekran kartı



Sonunda beklenen gerçekleşti ve ASUS, ATI işlemcili ekran kartlarını piyasaya sürdü. Firmanın ilk olarak ürettiği 4 farklı Radeon ekran kartından en ilgi çekici olan, ASUS Radeon 9600XT/TVD modeli.

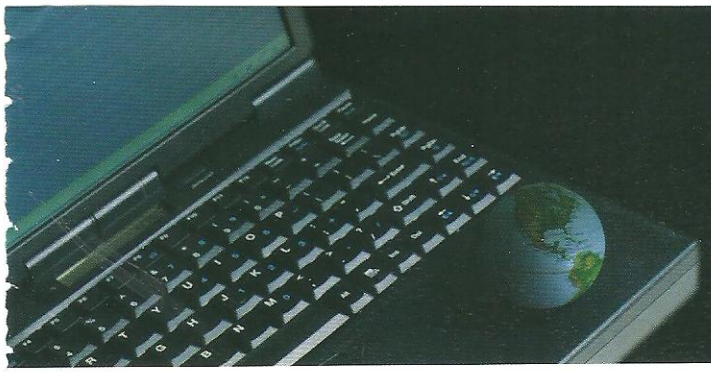
128MB DDR bellek taşıyan kartın bellek hızı 600MHz, grafik işlemcisi ise 500MHz hızında çalışıyor. Daha önceki Radeon 9600 Pro kartlarında işlemci hızı 400MHz'di. ASUS kartı çok ilginç tasarımlı bir soğutucu ile desteklemiş, soğutucunun tasarımı yandan baktığınızda ASUS logosunu oluşturacak şekilde. AGP 4X ve 8X destekleyen kartın yanında 8 CD'lik bir de yazılım paketi geliyor. Kartın içinde ayrıca piyasaya çıktığında Half-Life 2'ye lisanslı olarak sahip olabilmeniz için bir kupon çıkıyor.

Kartın kendine özgü bir özelliği, sadece video çıkış değil, video giriş olanağı da sağlaması. Yani kartınızı kullanarak kamera gibi bir kaynaktan görüntü kaydı yapabilirsiniz. Belirtmemiz gereken bir diğer detay ise, kartın ASUS'un kendi özel tasarımı olduğundan, yeni ATI sürücüleriyle gelen otomatik overclock sistemi olan Overdrive özelliğini desteklememesi. Kartı ASUS'un uygulamalarıyla sorunsuzca overclock yapabiliyorsunuz, sadece Overdrive sistemi bu kartta desteklenmiyor.

Eğer ekran kartınız için ayırdığınız bütçe 200$'ın biraz üzerindeyse, ASUS Radeon 9600XT sizin için iyi bir seçim olacaktır. Özellikle Radeon 9600 Pro almaya hazırlanan arkadaşların, kararlarını hiç çekinmeden daha yüksek performans sağlayan 9600XT yönünde değiştirmelerini öneririz. Tabii Half-Life 2 sahibi olabilme avantajı da ayrı bir artı puan.

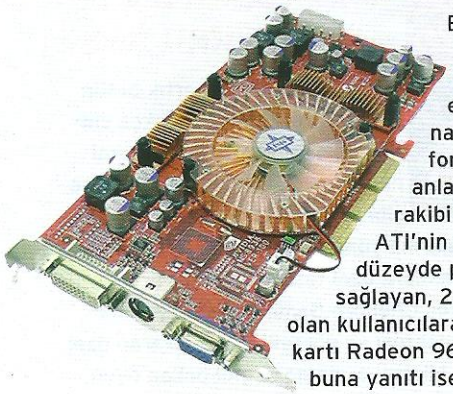
ASUS Radeon 9600XT/TVD
Firma: Boğaziçi - Çizgi Elektronik
Web: www.bogazici.com.tr - www.cizgi.com.tr
Fiyat: 230$+KDV
Yorum: ASUS Radeon 9600XT performansı, özellikleri ve Half-Life 2 promosyonu ile çok cazip bir noktada

kenan9593



MSI FX5700 Ultra – TD128

NVIDIA'dan vazgeçmem diyenlere...



Bu sayımızda yer verdiğimiz iki ekran kartı, aslında ekran kartları arenasında fiyat ve performans olarak tam anlamıyla birbirlerinin rakibi durumundalar. ATI'nin ortanın üstü düzeyde performans sağlayan, 200-250 bütçesi olan kullanıcılara sunduğu ekran kartı Radeon 9600XT, NVIDIA'nın buna yanıtı ise GeForce FX 5700 Ultra.

NVIDIA'nın her grafik işlemcisini ürünlerinde kullanan MSI, 5700 Ultra'yı kullanan bir kartı da hemen piyasaya sürdü. Kart MSI'ın bir süredir ekran kartlarına uyguladığı Top Tech Cooling sistemine sahip, bu sayede de benzerlerinden sessiz çalışıyor. Kartın üzerindeki toplam 128MB kapasitedeki DDR2 bellek modülleri de ayrıca soğutulmuş. Kartın grafik işlemcisi 475MHz, bellekleriyse 900MHz hızında çalışıyor.

AGP 8X ve 4X modlarında çalışabilen ekran kartının DirectX 9 ve OpenGL 1.4 desteği eksiksiz. Çift monitör bağlantı olanağı ve TV çıkışı ise kartın diğer avantajları.

MSI, FX5700 Ultra ile birlikte güzel bir yazılım paketi de sunmakta. Toplam 11 CD içeren bu pakette, Morrowind, Ghost Recon ve Duke Nukem - Manhattan oyunlarının tam sürümleri yanı sıra, çok miktarda tam sürüm uygulama da yer alıyor.

Radeon 9600XT'nin DirectX 9'un özelliklerini yoğun kullanan oyunlarda hafif bir üstünlüğü var, ama OpenGL kullanan yada DirectX 9'a yüklenmeyen eski oyunlarda FX 5700 Ultra daha yüksek performans sağlıyor. "Ben NVIDIA'dan vazgeçmem" diyorsanız, alışveriş listenizde MSI FX5700 Ultra'ya da yer verin.

MSI FX5700 Ultra – TD128
Firma: Datagate – Multimedya
Web: www.datagate.com.tr – www.multimedya.com
Fiyat: 275$+KDV
Yorum: GeForce FX 5600'ün performansını yeterli bulmayanlar, FX 5700 Ultra ile fikirlerini değiştirebilirler.

Microsoft Wireless Optical Mouse 2.0

Microsoft, kablosuz farelerini yeniledi

Microsoft, geçtiğimiz haftalarda birçok faresini yeni modellere güncelledi. Bu yeni farelerdeki en önemli özellik ise Tilt Wheel teknolojisi. Günümüzde üzerinde kaydırma tekerleği bulunmayan fare kalmadı, ama bu yeni farelerde Microsoft bu teknolojiyi de bir adım daha geliştiriyor. Microsoft'un yeni farelerinde tekerleği sadece döndürmüyor, sağa ve sola yatırarak, sayfaları sağa-sola da kaydırabiliyorsunuz. Bu ek özelliğin daha çok Excel'de büyük tablolarla uğraşanlar ve grafik tasarımı yapanlar için kullanışlı olduğunu düşünüyoruz, oyuncularsa Tilt Wheel oyunlarda da desteklenmeye başlayınca, köşelerden eğilerek bakma gibi özellikleri bu fonksiyona atayabileceklerdir. Yeni farenin bir diğer yeniliği de, tekerleğin eskisindeki gibi adım adım değil, atlamasız olarak dönmesi. Wireless Optical Mouse 2.0, yeni sürümünde 4 farklı renk seçeneği ile geliyor. Fare ister USB, isterseniz PS/2 arabirimi ile bilgisayarınıza bağlanabiliyor. Kablosuz olan farenin çalışabilmesi için iki adet kalem pile gereksinimi var. Farenin Tilt Wheel gibi gelişkin özelliklerini kullanabilmek için, fare ile gelen Intellimouse yazılımını kurmanız gerekmekte. Intellimouse'un bu yeni sürümü, fare ile alıcı arasındaki sinyal durumunu ve farenin pil ömrünü de görüntüleyebiliyor.

Denemelerimizde, Wireless Optical Mouse 2.0'ın herhangi bir atlama yada yanıt vermekte gecikme gibi soruna rastlayamadık. Yalnız, farenin bilgisayara bağlanan kısmındaki alıcının bu yeni sürümde daha da geliştirilmiş ve hassaslaştırılmış olmasını beklerdik. Her ne kadar Microsoft, yeni farede alıcının daha yetenekli olduğunu belirtse de, biz uygulamada alıcı ile fare arasına bir iki cisim konulduğunda hemen bağlantı sorunları yaşandığını gözledik.

Microsoft Wireless Optical Mouse 2.0
Firma: Microsoft
Web: www.microsoft.com/turkiye/
Fiyat: 33$+KDV
Yorum: Tilt Wheel sistemi şimdilik oyunculara birşey kazandırmıyor, ama diğer uygulamalarda kullanışlı olabilir.

kenan9593

AOpen Xpower 350 Watt

Hem güç, hem soğutma, hem de görsellik

Bundan birkaç yıl önce, bilgisayarımızın içindeki güç kaynağının kaç Watt olduğu yada kalitesiyle ilgili kafa yormazdık. Oysa bugün, güç kaynağı bilgisayarın en önemli parçalarından birisi haline geldi. Özellikle ekran kartları ve işlemcilerin güç gereksinimleri devamlı artıyor, üstelik sistemleri 2-3 fan ile soğutmak gerekiyor. Eski model, yada gerçekte üzerinde yazan özelliklere sahip olmayan bir güç kaynağının 3GHz hızında güncel bir işlemciyi besleyebilmesi olanaksız.

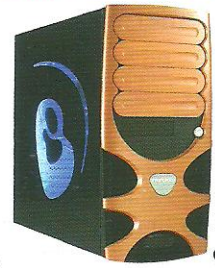
2003 yılında Türkiye pazarında atılım üzerine atılım yapan AOpen, geçtiğimiz haftalarda XPower serisi güç kaynakları ile de raflarda yerini aldı. AOpen'in güç kaynağı konusunda uzmanlaşmış FSP firmasına ürettiği XPower güç kaynakları, 300, 350 ve 400Watt gücünde modellere sahip. Bizim incelediğimiz 350 Watt gücündeki FSP350-60PN(PF) modelinde, güç kaynağının alt kısmında 12cm çapında kocaman bir fan bulunmakta. Fanın dönüş hızı, güç kaynağının sıcaklığına göre otomatik ayarlanıyor, normal çalışma şartlarında fanın sesini duymak oldukça güç. Güç kaynağının arka yüzü tamamiyle ızgara şeklinde tasarlanmış ve fanın kasa içinden çektiği hava, buradan dışarı atılıyor. Kasasını renklendirmek isteyenler içinse fan 3 renkli LED ile aydınlatılmakta.

Bütün önemli güvenlik standartlarını karşılayan ve PFC özelliğine de sahip olan XPower 350 Watt, 9 tane büyük boy, 2 tane de disket sürücü gibi araçlara takacağınız ufak boy fiş sağlıyor. Ayrıca Serial ATA diskler için bir adaptör kutuya eklenmiş. Güç kaynağını bütün ATX anakartlar ile kullanabiliyor ve standart ATX kasalara monte edebiliyorsunuz.

AOpen XPower 350 Watt
Firma: Çözüm
Web: www.cozum.com.tr
Fiyatı: 54$+KDV
Yorum: Eski kasasını elinde tutup, içine 300 Watt'ın üzerinde bir güç kaynağı yerleştirmek isteyenler için ideal çözüm.

Chenbro Gaming Bomb

Oyunculara özel tasarımlı kasa



Oyun meraklıları artık bütün firmalar tarafından oldukça ciddiye alınan bir kullanıcı kesimi haline geldi. O kadar ki, Chenbro gibi şimdiye kadar daha çok sunucu kasalarına yönelik çalışan bir üretici bile, sadece oyunculara özel tasarlanmış bir ürünle piyasaya girdi. Chenbro Gaming Bomb, yan panelindeki penceresi ve görselliği öne çıkaran özel tasarımıyla, bilgisayarına gözü gibi bakan oyun tutkunlarını hedef alıyor.

Gaming Bomb'un en büyük özelliği, arka tarafında alıştığımız 8cm'lik fanlardan değil, 12cm'lik dev fanlardan birisini bulundurması. 12cm'lik fanlar, düşük hızda çalışırken bile çok büyük hava akışı sağlayabiliyorlar. Bunun yanında, Gaming Bomb tamamiyle vidasız olarak sökülüp takılacak şekilde tasarlanmış. Kasayı vidasız olarak açıyor, CD-ROM sürücünüzü vida kullanmadan yerine monte ediyorsunuz. Hatta AGP ve PCI kartları bile kasaya vida kullanmadan, kasa üzerindeki özel bir mekanizma ile sabitliyorsunuz.

Chenbro, Gaming Bomb'u tanınmış FSP firmasının üretimi 300 Watt bir güç kaynağı ile donatmış, dolayısıyla kasanın güç kaynağı için çok kaliteli diyebiliriz. Kasanın CD-ROM sürücü gibi 5.25" sürücüler için 4, sabit disk benzeri 3.5" boyutlu sürücüler içinse 3 adet yuvası var. Disket sürücü için tek bir yuva hazırlanmış. Kasanın ön paneli turuncu yada gri renkte seçilebiliyor.

Ön yüzünde özel bir bölümde 2 adet USB bağlantı noktası ve mikrofon - kulaklık bağlantıları sağlayan Gaming Bomb'un şaşırtıcı bir yönü ise reset düğmesi olmaması.

Chenbro Gaming Bomb
Firma: Vega
Web: www.codegen.com.tr
Fiyatı: 74$+KDV
Yorum: Fiyatı kategorisindeki benzer kasalara göre biraz yüksek olsa da, Gaming Bomb vidasız yapısı ve güçlü soğutma sistemiyle hakkını veriyor.

kenan9593

2004'ün güçlü oyunlarıyla başa çıkabilecek bir sistem için öneriler!

Devamlı gelişen oyunlar, oyun meraklılarını bilgisayarlarını devamlı olarak güncellemek sorunda bırakıyor. Sistem performansını özellikle etkileyen ekran kartı ve işlemci ikilisi, sürekli güncelleme gerektiren, kullanıcılara da oldukça masraf çıkaran parçalar. Bu sayımızda sizlere, günün şartlarını göz önünde tutarak, yapabileceğiniz uygun terfileri ele alan kısa bir rehber hazırladık. Amacımız size zorlu satın alma kararlarınızda biraz olsun yardımcı olabilmek...

Gelin şimdi 2004'ün ilk ayları için hangi fırsatları değerlendirmenizi öneriyoruz, görelim.

Ekran Kartı ve Monitör

2003 yılı, ATI ve NVIDIA arasındaki yarışın en sert geçtiği yıl oldu. Geçen yılın performans kralı Radeon 9700 Pro, yerini 9800XT'ye bıraktı. NVIDIA da FX 5950 ile performans tacını geri kazanma çabası içinde.

Her ne kadar performans konusunda rakipsiz kartlar yukarıda bahsettiğimiz ürünler olsa da, bizce şu anda seçilebilecek en cazip ekran kartları, Radeon 9600XT ve GeForce FX 5700 Ultra işlemcili kartlar. Her ikisi de tam DirectX9 desteği sağlayan bu kartlarla 2004 yılında çıkacak her oyunu sorunsuzca oynayabilirsiniz. Radeon 9600XT serisi kartlar ülkemize gelmeye başladı, fiyatları ise 200$'ın az üzerinde. FX 5700 Ultra kartları ise siz bu satırları okurken yeni yaygınlaşmaya başlayacaklar, fiyatlarıysa 250$ civarında dolaşacak.

Radeon 9800XT ve GeForce FX 5950 gibi performans canavarları, ne yazık ki gerçekten çok pahalı ürünler. Bizim önerimiz, fiyatı 500$'ı bulan bir ekran kartı yerine, 300$'ı geçmeyen bir ekran kartı almanız, geriye kalan paranızı ise daha kaliteli bir monitör, daha performanslı bir disk, yüksek kaliteli hoparlörler gibi başka donanımlara harcamanızdır. Özellikle monitör konusunda paraya kıyın ve kendinize tanınmış bir markadan, 1600x1200 çözünürlükte 85Hz destekleyebilen bir 17" yada 19" monitör alın. Bilgisayarınızı defalarca upgrade etseniz bile monitörünüzün yerli yerinde kalacağını unutmayın, bu yüzden de monitör konusunda cömert olun.

İşlemci ve Anakart Seçiminiz

NVIDIA yıllar önce ilk GeForce grafik işlemcisini ürettiğinde, oyunlar için işlemci gücünün artık önemsiz olduğu, en zayıf işlemcinin bile güçlü bir ekran kartıyla desteklendiğinde her türlü oyunu rahatlıkla oynatabileceğine dair bir inanış oluşmuştu, bu inanış günümüzde de sürüyor. Oysa gerçek pek böyle değil. İşlemci, bilgisayarın bütün işlevlerinde söz sahibi olan bir parça ve deyim yerindeyse sisteminizin hem beyni, hem de kalbi. Bu yüzden, işlemci performansını asla gözardı etmeyin deriz. Güncel oyunları rahatlıkla oynayabilmek için Athlon XP 3200+ yada Pentium 4 3.2GHz gibi çok pahalı bir işlemciye ihtiyacınız yok. Eğer yeni bir sistem kuruyorsanız, bütçeniz de orta düzeydeyse, Athlon XP 2500+ yada Pentium 4 2.4GHz sizin için ideal seçim olacaktır. AMD yada Intel arasındaki seçim ise daha çok sizin kişisel tercihinize kalmış. İlk zamanlarda kullanıcılar çekingen yaklaşsa da, AMD'nin Athlon serisi işlemcileri artık sorunsuz ve performanslı ürünler olarak kendilerini kabul ettirdiler. Öte yandan, Intel Pentium 4'ler de SSE2 komut seti ve HyperThreading özelliği ile bilgisayarında çoklu ortam çalışmaları yapanlara performans avantajı sunuyorlar. Önerdiğimiz her iki işlemci de size 2004 yılı için yeterli performansı sağlayacaktır. Kararınızı daha çok kişisel tercihiniz belirleyecek, ama Athlon'un genelde Pentium 4'e göre cazip bir fiyat avantajına da sahip olduğunu belirtmemiz gerek.

İşlemcinizi takacağınız anakartı, piyasadaki çok çeşitli markalar arasında seçebilirsiniz. Markası ne olursa olsun, bizim önerimiz AMD işlemciler için nForce2, Intel işlemciler içinse i865PE yonga setli bir anakartı tercih etmenizdir. Intel kullanıcıları daha yüksek performans için i875P yonga setli anakartları da düşünebilir, ama bu durumda anakarta harcayacakları para da artacaktır.

Unutmadan, sisteminizi en az 512MB kapasitede, DDR400 hızında DDR RAM modülleriyle donatmayı da unutmayın. Eğer olanağınız varsa 1GB bellek de düşünebilirsiniz, daha yukarısıysa oyun meraklılarına şimdilik gerekli değil.

Sabit Diskler, Optik Sürücüler

80 ve 120GB kapasiteli sabit diskler, oyun tutkunlarına fazlasıyla yetecek kapasiteyi, çok uygun fiyatlarla sunuyorlar, bu nedenle mecbur kalmadıkça 40GB gibi daha düşük kapasiteleri tercih etmeyin. Serial ATA konusuna gelince... Serial ATA arabirimli disklerin sundukları herhangi bir performans avantajı yok, ama geleceğe hazırlıklı olmak istiyorsanız, donanım konusunda da deneyimliyseniz, tercihiniz Serial ATA olsun.

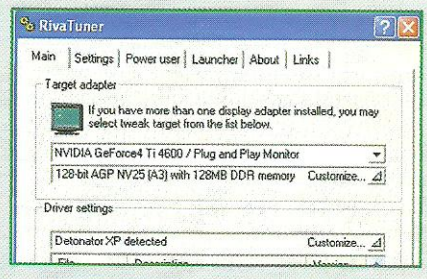
Gelelim optik sürücülere. CD-ROM fiyatları günümüzde komik düzeylerde, firmalar hani neredeyse CD-ROM'ları ücretsiz hediye edecek. DVD-ROM ve CD- yazıcı (CD-RW) fiyatlarında da inanılmaz düşüş var. Peki, bu 3 cihazı tek sürücüde birleştirmeye ne dersiniz? Evet, tek sürücüde hem CD-ROM, hem DVD-ROM, hem de CD-RW özelliklerini sağlayan, genelde "Combo" olarak adlandırılan sürücüler 2004 yılı için çok akıllıca bir seçim. Yeni bir sistem kuruyorsanız ve devamlı olarak CD'den CD'ye kopya yapmayacaksanız, böyle bir sürücü ise sisteminizi tamamlamanız yeterlidir.

Bu arada, hızla yayılan DVD yazıcıların şu anda 150$ civarı olan fiyatlarının 2004 içinde mutlaka 100$'ın altına inecekleri de kulağımıza fısıldanan bir bilgi. DVD yazıcı almak için biraz daha beklemek doğru olabilir.

kenan9593

RIVA TUNER

Bir çoğumuz zaman zaman erkan kartlarımızın çeşitli oyunlar için yetersiz olduğu durumlarda çeşitli programlar kullanarak overclock yöntemine başvururuz. Bu programların arasında en popüler olanı Riva Tuner bizlere TNT, GeForce ve son yamaları ile Radeon ekran kartlarımızın sınırlarını zorlamamızı sağlıyor.



Program bize iki overclock seçeneği sunuyor. Birincisi donanım, ikincisi yazılım düzeyi overclocking. Donanım düzeyinde overclock direkt ekran kartına bağlı olarak ayarlar yapmayı sağlarken yazılım düzeyinde overclock bize ekran kartınızın yüklemiş olduğunuz sürücülerini kullanarak ekran kartınızın performansını artırmayı sağlıyor.

Programın ana menüsünün üst tarafında ekran kartınızın markas, modeli ve bağlı bulunduğu monitörün ismi yazıyor. Onun hemen sağ altında donanımsal olarak yapabileceğiniz ayarları yapmanızı sağlayacak olan küçük buton bulunuyor. Bu butona bastığınızda başka bir menü açılıyor ve bu ayarlara ulaşmanızı sağlıyor.

GeForce veya TNT kullanıyorsanız bu programı düzgün olarak kullanmak için hem Riva Tuner'ın hemde ekran kartınızın en son Detonator sürücülerini yüklemelisiniz. Zaten program bu durum haricinde sizi uyarıyor. İlk yüklediğiniz zaman program kendisine bir devamlı kullanmak üzere bir registry veritabanı yaratıyor. "Customize low-level system settings" bölümünde donanımsal olarak ekran kartınızın saat hızını ve üzerindeki hafıza modüllerinin ulaşım hızını ayarlayabiliyorsunuz. İşin en zor tarafı bu çünkü bu tamamen deneme yanılma yolu ile yapılan bir işlem. Riva Tuner yeni versiyonlarında ekran kartımızın limitlerini kendisi otomatik olarak algılıyor ve bu hızları ayarladığınız bölümde bir kırmızı çizgi çekerek limitlerini görmemize yardımcı oluyor. Enable low-level hardware overclocking bölümünde ekran kartımızın işlemcisinin saat hızını, Memory Clock bölümünde ise hafıza mödüllerinin ulaşım hızını ayarlayabiliyoruz. Tabii bunları yaparken son derece dikkatli olmalıyız. Ekran kartımızın limitlerini aştığımızı bu iki bölümdeki resimlerin üzerinde bir ünlem çıkmasından anlayabiliyoruz. Ayrıca ekranımızın renklerinin bozulması veya çeşitli renklere sahip noktaların ekranımızı oldurması ile de yanlış ayarlamalar yaptığımızı anlayabiliyoruz.

Sürücü üzerinden overclock yaptığınızda program Windows registry'sini kullanarak performansını artırmayı sağlıyor. Aslında programın tavsiye ettiği kullanım bu. Aslında net üzerinde bu programı yanlış kullanarak ekran kartlarına zarar vermiş kişilerin olduğunu okumuştuk ancak ben daha kendi kullanımım ve etrafımdaki insanları referans alarak böyle bir şey duymadığımı söyleyebilirim.

Performansına gelince, eski bir kart olan TNT2 Ultra ile yaptığım testte normalde ortalama 75 fps veren Quake 3 (harita q3dm13) bu programı kullandıktan sonra 90 fps gibi bir performans vermeye başladı.

Programın başka bir güzel yönü ise Windows XP kullanan hemen herkesin başına bela olan oyunlardaki 60hz refresh rate (tazeleme hızı) sorunu. Bu program hem donanımsal hem de yazılımsal olarak bu sorunu çözebiliyor. Sürücü üzerinden overclock yaptığınız menüdeki 60hz yazan butona basarak bu ayarlamaları yapabiliyorsunuz.

Son söz olarak kısaca tanıttığımız Riva Tuner'in kendi klansmanındaki en iyi overclock ve ekran kartı ayar programı olduğunu, birçok oyuncunun kullandığını söylemek istiyorum. Ayrıca programı kullanmadan önce mutlaka dökümanlarını okumanızı da tavsiye ediyorum.

Programı çekebileceğiniz adres :
▷ http://www.guru3d.com/rivatuner/

WIN ACE

Son zamanlarda adını sıkça duyduğumuz sıkıştırma formatlarından biri olan ACE aslında geçmiş olarak çok eski olmamasına rağmen kendisine sağlam bir kullanıcı kitlesi buldu. ZIP, RAR, ARJ ve unix tabanlı sistemlerde kullanılan formatlardan sonra en çok kullanılan sıkıştırma formatı olan ACE son zamanlarda özellikle internet üzerinde dosya paylaşan birçok kişinin öncelikli tercihlerinden birisi.

WinAce programı aslında bayağı yetenekli. Sadece kendi formatı olan ACE 'i değil, diğer programların formatlarını da başarıyla destekliyor. Ayrıca sıkıştırılmış dosyalarınızı birden fazla diskete ve CD 'ye de bölmenizi sağlıyor. WinRAR programında olduğu gibi "Solid Archiving" denilen seçili dosyaları tek tek sıkıştırıp bir dosyada birleştirmektense dosyaları tek bir dosya gibi sıkıştırıp daha ufak arşivler hazırlamamıza da yardımcı oluyor. Zaten bu işlemi kullanan bütün programlar gibi WinACE 'in kendi klansmanındaki programlardan biraz daha yavaş olmasının nedeni bu. Çünkü seçtiğiniz dosyalar tek bir dosya gibi tutulduğu için bu dosyaların arasından birini açmak isterseniz önce o dosyayı bulup sonra açıyor ve bu biraz zaman alabiliyor. Ancak bu sizi korkutmasın çünkü bu sistemi kullanan her program aynı şekilde işliyor.

Desteklediği onlarca format sayesinde diğer sıkıştırma programlarının arasından sıyrılan WinAce shareware bir program. Yani kullandıktan belirli bir süre sonra programı beğendiyseniz parasını ödeyip lisanslı hale getirmeniz gerekiyor. Hemen hemen bütün formatları desteklediği ve sıkıştırma oranı olarak birçok programdan daha iyi sonuçlar verdiği için en azından shareware versiyonunu edinmenizi tavsiye ediyorum.

kenan9593

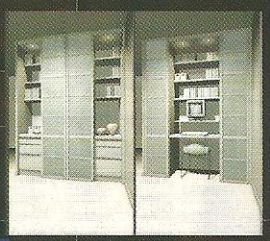
İleri düzey kurslar;

karakter animasyonu
dinamik simulasyon
ileri düzey animasyon
oyun yapımına giriş

Labirent

3 boyutlu grafik animasyon,
3D Studio MAX Eğitimi
Haftasonu ve ***akşam*** kursları
maximum **6** kişilik sınıflarda

İlk başlayanlar için temel teknikler
Gelişmiş **animasyon**
teknikleri ve ***plugin*** kullanımı
Tamamlayıcı kurslar:
Adobe Photoshop,
Adobe Premiere



Gaziumurpaşa sok. No: 5/4 Balmumcu
Beşiktaş İstanbul
tel: (212) 212 16 36
fax: (212) 212 15 07
www.labirent.com.tr

kenan1333

3D

Üç boyut kavramının son yıllarda oyun sektöründe bu kadar ön plana çıkmasıyla, oyun programlama meraklıları da kendilerini eni, boyu ve yüksekliği olan karmaşık bir dünyada buldular. Üç boyutlu modelleme programlarının her geçen gün daha çok kullanıcı dostu haline gelmesi, şu dönem çok popüler olan FPS oyunlarının bizlere inanılmaz "edit" imkanları sunmaları, ve internetteki bol sayıda kaynak artık kendi oynumuzu yapmanın o kadar da imkansız olmadığına inandırıyor bizi.

Bu köşede, ülkemizdeki oyun teknolojileri ve 3D programlama konularındaki kaynak eksikliğini az da olsun gidermeye çalışacağız. Uzun vadede, oyunlarda kullanılan 3D karakterlerin nasıl yaratıldıklarını, nasıl giydirildiklerini, bu karakterlerin oyun ortamına dahil edilişlerini ve kullanıcı ile etkileşimlerini inceleyeceğiz. Bu ilk yazıda yeni nesil oyunların neden 3D motoruna ihtiyaç duyduklarını sorgulamak ve bir 3D karakterin yapısı üzerinde durmak istiyorum.

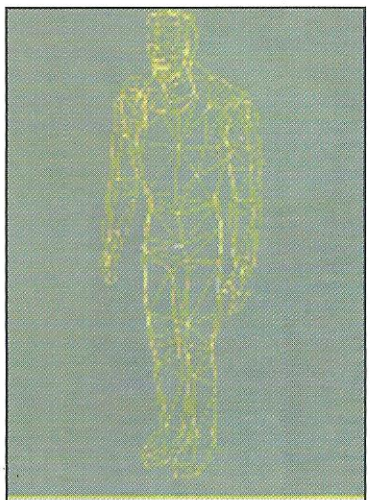
Üç boyutlu oyun motorunun bize sunduğu en büyük nimetlerden biri kamera açısının sabit olmaması. Artık objelerin arkasında kalan görünmeyen yerlerde neler olup bittiğini rahatça görüp müdahele alanımızı arttırıyoruz. Nesne olarak adlandırdığımız karakterler, canavarlar, arabalar eskiden sadece 8 yönde hareket ederlerdi (eksenler ve çaprazlar). Bir karakterin tüm davranışları (yürümesi, koşması, zıplaması, vs) 8 açı için de teker teker çizilirdi. Ancak üç boyutlu dünyada, bu hareketler vektörel olarak bir kere tanımlanıyor ve karakterler bir kameraya bağlı olmadıkları için, istedikleri yöne doğru istedikleri hareketleri yapabiliyorlar. Geriye sadece ekran kartının kameranın o anki konumundan nesnelerin nasıl gözüktüğünü hesaplayıp, görüntüyü monitor'e yollaması kalıyor. Sonuçta 3D motoru gerçek dünyayı en, boy ve yükseklik değerleriyle taklit ettiği için, fiziksel hesaplamalardaki doğruluk oranları 2D oyunlara göre daha yüksek oluyor. Örnek vermek gerekirse FPS oyunlarında merminin saplandığı yerler, spor oyunlarında topun fiziği 3D oyunlarda daha gerçeğe yakın hesaplanıyor. Üç boyutun oyunlara kattığı bu artıların yanısıra, oyunlardan alıp götürdüğü çok şeyler de oluyor. Üç boyutlu nesneler detaylandıkça bellekte kapladıkları yer çok fazlalaşıyor. Bu yüzden oyun yapımcıları nesneleri modellerken belli bir detay seviyesinin üzerine (şimdilik) çıkamıyorlar ki bu görüntü iki boyutlu oyunlardaki elle çizilen görüntülerin yanında çok kalitesiz kalıyor. Hele bir de artık bütün oyunların icon adventure'ların bile!- üç boyutlu hale geldiklerini görüyoruz ki bu beni oldukça rahatsız ediyor.

Üç boyutlu oyunlarda hareketlerini belirlediğimiz karakterler, oyuna dahil oluncaya kadar belli aşamalardan geçiyorlar. Tasarım ekibi, 3D Studio MAX, Lightwave, Maya gibi üç boyutlu modelleme programlarını kullanarak karakteri bilgisayar ortamında canlandırıyorlar. Üç boyutlu şekillerin oluşmasında en temel şekil, uzayda tanımlı her hangi 3 noktanın birleşmesiyle oluşan üçgendir. Bu üçgenler Polygon olarak adlandırılıyorlar ve nesneler polygonların birleşmesi ile oluşuyor. Polygon sayısı ne kadar çok olursa, nesne de o kadar detaylı oluyor.

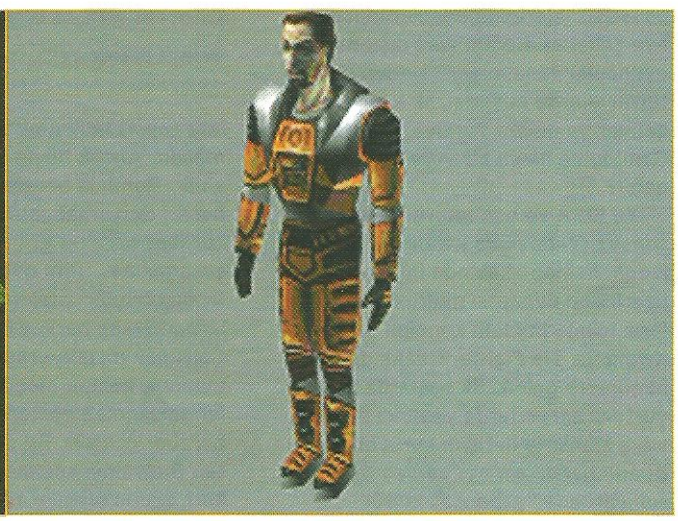
kenan9593

Haliyle bellekte de çok yer kaplamış oluyor.

Resimdeki karakter 639 polygon kullanılarak yapılmış. Colin McRae Rally 3'deki arabaların ortalama poligon sayısı 13,000 idi. Ayarlardan "car detail"i düşürdüğümüzde, oyun 13,000 yerine daha düşük sayıda poligondan modellenmiş arabayı belleğe atmaktan başka bir şey yapmıyor. Bu sayede görüntü kalitesi düşüyor, oyun hızlanıyor. Modelleme işi bittikten sonra sıra karakterin dış görünüşünü tamamen kazanacağı "kaplama" işine geliyor. Kaplama (Texture) esnasında karakterin her bölgesinin tek tek resim dosyaları halinde görüntüleri hazırlanıyor. Bu resim dosyaları tek tek veya toplu bir resim halinde objenin üzerine bir kağıt gibi yapıştırılıyor. Texture dosyasındaki her bir öğenin, karakterin neresine denk geleceği programa giriliyor. Böylece ellerdeki bütün parmaklar modellenmemiş oluyor fakat elin üzerine denk gelen kaplama resminde parmaklar çizilmiş olduğu için, sanki bütün parmaklar modellenmiş gibi bir görüntü doğuyor en sonunda. Kaplamalar kullanılarak, hem objenin gerçek hayatta sahip olduğu renkler, desenler ortaya çıkıyor, hem de el, göz, kulak gibi detayları modellemeden (poligon sayısını yükseltmeden) benzer görüntü elde edilmiş oluyor.Karakter kaplandıktan sonra görünüş olarak son halini aldı. Şimdi sıra karakterin hareketlerini tanımlamaya geldi. Karakterin kesintisiz hareketleri (koşma, yürüme, vs) iki adımlık animasyon şeklinde hesaplanarak oyun esnasında bu animasyon yürüme/koşma işlemi devam ettikçe döngüye giriyor.



639 Polygondan oluşuyor



Karakterin texture atanmış hali **Karakterin texture dosyası**

Böylece devamlı yürüme/koşma hareketi sağlanmış oluyor. Hareketler tanımlanırken ise, 3D karakter animasyonun temel aracı olan "bone" yani kemik sistemi kullanılıyor. Bone sistemi kullanılarak, karakterin eklem noktaları ve bu eklemlerin maksimum ve minimum dönme açıları giriliyor. Artık, örneğin dirseği kaldırdığımızda, dirsekten elin ucuna kadar olan bölüm de onunla beraber hareket ediyor. Bone sistemi sayesinde, karakterin hareketini kare kare girmek yerine, anahtar noktalar (keyframe) belirleyerek karakterin hareketinin ana noktaları giriliyor. Animasyon programı, bu keyframe'ler arasında kalan kareleri kendisi tamamlıyor ve hareket ortaya çıkıyor.

İşte oyunlarda koşturduğumuz, hoplattığımız, zıplattığımız adamlar, bu tasarım sürecinden sonra oynun bir parçası oluyorlar. Üç boyutlu animasyon programlarında orta düzeyde modelleme, kaplama ve karakter animasyonu araştırması sonucunda, bu tür oyun karakterleri rahatlıkla yaratılabilir.

Gelecek sayıda, üç boyutlu modeller ile oyun kodları arasındaki ilişkiyi ve oyun programlamak icin kullanabileceğimiz arabirimleri inceleyeceğiz.

ozgur@nitrogamer.com
spiru@nitrogamer.com

kenan9593

AVRUPA AVRUPA DUY SESİMİZİ

Turgay Gürsoy
turgay@nitrogamer.com

Bu ilk sayımızda köşe konum olarak Türk oyuncuların yurt dışındaki başarısızlıklarının nedenlerini incelemeye çalıştım. Neden yurt dışında Türk oyuncular tanınmıyor? Neden gidilen turnuvalarda başarısızlık kader haline geliyor ve neden Türkiye, Online Gaming'de halen bir yere gelebilmiş değil?

Yıl 1996 ve ben internet denilen sonsuz (?) boşluğa kendimi yuvarladım, hemen akabinde internet üzerinden oynanan multiplayer oyunların içinde buldum kendimi Diablo, Xwing vs. Tie Fighter,Quake derken bugünlere geldik. İlk başlarda tabi ki yurtdışı serverlarda yabancı oyuncu veya klanlarla iletişim kuruyordum. Bunun handikabı her zaman büyüktür. Adı üstünde "yabancı"; kültür farklı,anlayış farklı espriler farklı ve en önemlisi yer/saat farklı. Arada 8 saat fark olunca insan klan toplantılarına pek gidemiyor gitse de katılım gerçekleştiremiyor. Sözü fazla uzatmaya gerek yok gel zaman git zaman bir de klana kapak attık ve o günden sonra ne rahat ne huzur, klanların birbirini çekememesi mi dersiniz, normal koşullarda devamlı maç yapması gereken adamların public serverlarda caka satması mı dersiniz, bana ters gelen herşey Türkiye için normaldi.

Sonuçta Türkiye gerçeği ile karşılaşmıştım peki benim olmasını düşündüğüm ya da Türkiye'de ki takımların/klanların başarısızlığı olarak gördüklerim nedir?

Türkiye'de klanların kesinlikle public serverlardan mümkün olduğunca uzaklaşması gerekmektedir. Tabi bu, klanlar serverları terketsin demek değildir; turnuvalara, organizasyonlara girip başarılı olmayı hedefleyen takımlardan bahsediyorum. Bir klan public serverda çalışamaz kendi serverında ya da klanlara tahsis edilen bir serverda çalışmalıdır. Ancak böyle gelişme sağlanabilir. Bununla beraber dışarıda bir başarı istiyorsak mutlaka klanlar beraber hareket etmeli ve beraber çalışmalıdır. Tüm oyuncuların toplandığı büyük cafeler de ya da serverlarda herkes herkes ile oyun oynar. Çalışmak mı istiyorsunuz? İlla ki birisi bulunur, hemen maç ayarlanır, taktikler saklanmaz gösterilir hatta üstünde beraber çalışılır. Bu örneği bana anlatan Rusya'nın sağlam magic (magic kart oyunu bilenler bilmeyenlere anlatsın) oyuncularından biri. Verdiği örnekler ise Counterstrike, Quake gibi FPS oyuncuları. Sizin anlayacağınız tüm oyun türlerinde ki oyuncular birbirini tanıyor, saygı gösteriyor ve birbirleri ile ne kadar iletişim kurarlarsa o kadar daha iyi oynayacaklarının bilincindeler.(Okuyucu; bilinç, akıl, dimağ bunları biliyorsun di mi?) "E hoca varmıydı öyle ortam?" diyeni de anlayışla karşılarım. Zamanla oluşacak şeyler bunlar ancak daha biz bu işin neresindeyiz adamlar nerelerde onu görün istiyorum.

Çalışmak mı istiyorsunuz? İlla ki birisi bulunur, hemen maç ayarlanır, taktikler saklanmaz gösterilir hatta üstünde beraber çalışılır.

Gelelim ikinci konumuza. Bir takım ne kadar çok maç tecrübesi kazanırsa mı büyük takımdır yoksa ne kadar az oynayıp yenilmekten kaçarsa mı? Türkiye'de, bu küçücük (evet bazılarının düşüncesinin tersine gerçekten çok ufak) oyuncu topluluğunun içinde insanlar sadece yenilme korkusu ile maçlardan, turnuvalardan uzak kalmayı tercih ediyorlar. Bizde buna rağmen halen Türkiye'den dışarıda başarı bekliyoruz. Çalışma olmadan, yenilgi tadılmadan, kan akmadan (öhe bu ne ki?) başarı sağlanır mı?

Geldik üçüncü başlığımıza. "Pro Gaming ekipmanı" satarak olmayan bir kitleyi yaratamazsınız. Bir "Pro-Gamer" kültürü olmadan dışarıdan son teknoloji kulaklık getirmekle bu işler yürümez. Yol göstermek böyle yapılan birşey değildir. Türkiye de "Progamer" yok, bu gidişle de olmayacak, olamayacak gibi. Bir hizmet veriyorsanız ve bunu yaparken "Sizi Pro-Gamer olmaya davet ediyoruz " gibi bir konseptle yola çıkıpta sadece bilgisayar parçası satılırsa bu işe temelsiz başlanmış demektir. Kanadalı bir SC (StarCraft) oyuncusu olan Grrrr... bir röportajında bir gününün nasıl geçtiğini anlatmıştı. Kısaca anlatıyorum 3 saat online oyun, 1 saat diğer "Pro Gamerlar ile sohbet 2 saat replay izleme gibi giden bir liste bu. Şimdi bunu Türkiye'de kim yapacak, bu sonuçta bir iş ve gerçekten sıkıcı bir iş . Buna cesaret edecek ya da sonuna kadar götürebilecek birisini daha tanımadım. Ama sonuçta "Pro-Gamer ekipmanımız var yahu ne olacak ki?" derseniz buyrun siz gidin ben gelmiyorum derim.

Ve son başlık belki de en önemlisi. TTnet'in şu anki yapısı olduğu sürece Türkiye'de Gaming hiç bir yere gitmez, gidemez. Umarım son aylarda sıkça yaşanan bağlantı problemleri aşılır ve oyuncular için yurtdışında ki aktivitelere katılım kolaylaşır.

Sonuç olarak, bu dergiyi çıkarmamızdaki amaçlardan biri de Türkiye'de ki oyuncu kitlesinin yaşam tarzını anlatan, dolayısı ile bu yaşam tarzının bir parçası olan profesyonel oyunculuğa ilgi duyanlara da yol göstermeye çalışmak. Umarım birlikte sağlam temelli bir camia yaratabiliriz.

kenan9593

SUNUCULAR VE OYUNCULAR

M. Cem Kızılkaya
cem@nitrogamer.com

MASTERS AND SERVANTS?*

Geçen haftalarda oyun sitelerimizin birinin forumlarında gezinirken oyun sunucuları hakkında bazı yorumlara, görüşlere göz misafiri oldum. Bu tartışma platformunda artık cılkı çıkmış, eskitilmiş ve oyuncunun kafasında eğlence dışında her anlama çekilen bir komünal tablo gördüm.

Bu yazıda da bu forumların içeriğinden çok bana hissettirdiklerini, yani, sektördeki üstünkörü açılımları, devamlı aynı kısır döngüde dönüp duran muammalı online oyun camiasını, "üstü örtülü" mesajları ve sektöre yansımalarını anlatmaya çalışacağım.

Bu başlığı atıp, beni bu yazıyı yazmaya sevkeden aslında hepimizin bildiği ama görmezden geldiği bir durum:
Sunucular günümüzde online oyun müptelalarının ihtiyaçlarını ne derece karşılayabiliyor?
Elimizin altında hizmet veren yeterince sunucu var mı, veya mevcut organizasyonlar ne derece ihtiyaçlarımızı karşılayabiliyor?

Oyuncuları kurumsal ego çerçevesinde bütünleşen mekanizmanın bir parçası olarak mı görüyorlar yoksa hakikaten eğlencenin dibine vurmamız için kolaylıklar mı sunuyorlar?

Aslına bakarsanız işe hizmet anlayışını kurcalamakla başlayalım derim ben. Hizmet çift yönlüdür bana kalırsa; Birincisi yapının sunduğu hizmet ve olanaklar, ikincisi de bu hizmet oranında geri dönüş olarak kullanıcının yapıya hizmeti ve o yapıyı katkılarıyla yüceltmesi.

Yapı, organizasyon veya kurum açısından hizmeti doğru sunmak kullanıcılarla dialog ile gelişebilecek bir denklemdir. Yani sahaya inmek gerekir. Tepeden inme, "dünyayı kendimize uyduracağız" arzusuyla yola çıkan modeller (pinky and the brain modeli de diyebiliriz buna) çok defa tarihte sekteye uğramıştır malesef.

Ah Kore sen nelere kadirsin, gözümüzde tütersin. "Eloğlu yapıyor" ötesi bir durum bu. Bir cafeye veya restorana gidip son turnuvadaki çekişmeli broodwar maçını seyredebiliyorsunuz bu ülkede. Oyun sektörü ciddi yatırımlar üzerine kurulu, starlar yaratılıyor, gerçek oyunculuk ve bu doğrultudaki hizmet konsepti kuşkusuz en güzel bir şekilde oyunseverlere sunuluyor. Kopya yazılım yok, anlamsız reklam kaygısı yok. Online oyun sunucuları oyun üreticileriyle, medyayla ve en önemlisi oyuncularla iç içe.
İşte ben buna pazar derim.
Ortada ürün var, yatırım var, etikler var..

Bunlar için çekik gözlü olmamız gerekiyorsa buyrun ameliyathaneye, iyi bir estetikçi tanıdık var.

Şimdi yukarıda anlattığım Kore tablosunu tutun, çevirin, iyice bakın, altına Türkiye yazın, ve yolun daha neresinde olduğumuzu görün.

Herşeyin ötesinde şunu belirtmek isterim; oyun sektörü Türkiye'de bir "pazar" değil. Satılan ürün yok ortada. Sunucular oldukça ikinci planda, oyun üreticilerinin kopya yazılımlarının online sergilendiği ve sadece bu yazılımların kullanımına izin verildiği bir arena. Dolayısıyla burada ürün satımına bir katkı da söz konusu olamaz. Yani sunucular tek başlarına haraket ediyorlar mantıken. Bu çerçevede ciddi bir hizmetten bahsetmeninde bir anlamı yok-tu tabiki. Neyseki son zamanlarda yeni yeni "sektörün buldozerleri" adını taktığım girişimciler bizi kopya oyun derdinden kurtardılar bir nebze.

Doğruya doğru... Daha yeni yeni uyanıyoruz. Yavaş yavaş normal olanın aslında orijinal oyunu gidip parasını vererek almak olduğunu anlıyoruz.

Finali de sanırım bundan yaklaşık 1 sene önce yazmış olduğum bir yazıdan alıntı ile yapmak doğru olacaktır:

"....sunucular dolsun oyun oynansın, herkes birincil isteğini, yani eğlenme ihtiyacını giderebilsin. Bunun içinde birileri illaki belli fedakarlıklar yapıp bunun geri dönüşünü istesin. Ama yolu yordamını bilmek lazım her işin.
Verilen hizmet hizmet olmalı.
Oyuncunun dilinden anlamak gerekli.
Yapılan işi absürd noktalara vardırmadan, oyuncuları oyundan soğutmadan, laf ebeliğine girmeden yapmak gerekli.

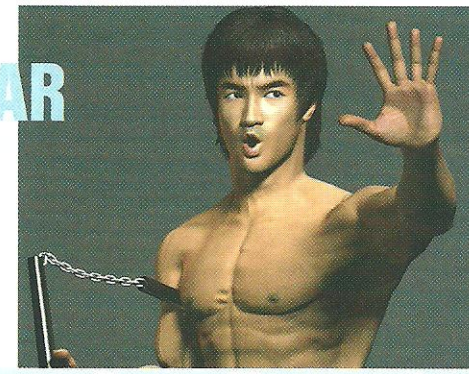
Mesela : Neden oyun sunucuları birleşip bir dernek veya bir birlik kurmazlar? Ortak kararlar alıp sektörün haritasını ve yönünü bu şekilde çizmezler? Oyun firmalarıyla anlaşıp oyun adına gerekli yatırımları yapamazlar?
N'oldu? Hayal mi gördünüz bir an?"

Görüşmek üzere...

** Efendiler ve hizmetkarları.*

kenan9593

DÜNKÜ ÇOCUKLAR BABA OLDU



onur@nitrogamer.com

Bundan otuz yıl kadar önce babalar çocuklarının doktor, mühendis veya avukat olması için çaba gösteriyorlardı. Günümüzde de bu pek değişmedi. Onlardan çoğu hala aynı kafadalar ancak otuz yıl önce kendi geleceğini kendisi belirlemek isteyen birçok kişi farklı meslekler seçtiler.

Mesela futbolcu olmak isteyen bir çocuk babasından izin alamazdı. Bunun nedeni o zamanlar meslek olarak bile görülmeyen futbolculuk, babaların pek kabul edebilecekleri bir iş değildi. Bu yolda ilerlemek isteyen bir çocuk büyük ihtimalle babasından gizli bir şekilde çalışacak, ailesine haber vermeden antremanlara çıkacak ve kendi kendi kararlarını verebilecek yaşa gelene kadar bu durumunu saklayacaktı. Çünkü o zamanlar Türkiye'de futbolcular sadece ideallerinin peşinde koşan parasız insanlar olarak görülüyordu. "En kötü ihtimalle bir bakkal dükkanı açar, kendisini kurtarır çocuk" diye düşünen anne ve babalar bir oyun olarak gördükleri futbola pek sıcak bakmıyorlardı.

Futbolcu olmak isteyen bir çocuk için zorluklar bu kadarla sınırlı değildi. Aile baskısından başka, çamur sahalarda, üzerinde kedi ve köpeklerin cirit attığı ortamlarda kendilerini geliştirmeye çalışmak zorundaydı. Hem desteklenmiyor hem de yetersiz koşullarda geleceğini şekillendirmeye çalışıyordu.

Günümüzde bir meslek olarak görülmeyen "Profesyonel Oyunculuk" belki de on yıl sonra milyonlarca dolarlık bir sektör haline gelecek ve babalar çocuklarını bu işi yapmaları konusunda heveslendirmeye çalışacak.

Ancak sonraları futbolun yavaş yavaş bir meslek olarak şekillenmesi ve bu oyunda büyük paraların dönmesi üzerine günümüzde aileler çocuklarını futbolcu yapmaya çalışıyorlar. Biraz yetenek gördükleri çocuklarını etrafımızda onlarcasını görebileceğimiz futbol okullarına yazdırıyor ve çocuklarının geleceğini bu şekilde sağlamlaştırmaya uğraşıyorlar. Çok ironik gibi görünen bu durum aslında günümüzde de farklı şekillerde sürmekte.

Dünyada artık birçok yetenekli insan oyun oynayarak para kazanıyor. Bunlara "Profesyonel Oyuncu" deniyor. Bu kişiler diğer mesleklerde olduğu gibi kendilerini geliştirmek için yıllarını veriyorlar ve tamamen bu konuya odaklanıyor. Hepiniz dünya çapında her yıl düzenenlenen ve oyunculara yüz binlerce dolar dağıtan WCG (World Cyber Games), CPL (Cyberathlete Professional League) gibi turnuvaları biliyorsunuzdur. Amerika, Almanya, Kanada ve İngiltere gibi birçok ülkeden onlarca oyuncu bu turnuvalardan hayatlarını kazanıyorlar. Yaş farkının önemsiz olduğu ortamlarda para kazanmaya çalışan bu kişilerin en büyük özellikleri ise istedikleri meslek ile uğraşmaları.

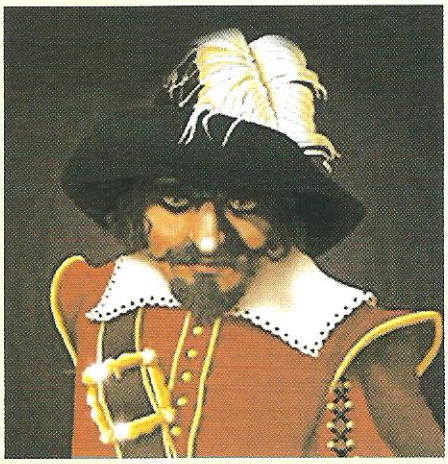
Günümüzde bir meslek olarak görülmeyen "Profesyonel Oyunculuk" belki de on yıl sonra milyonlarca dolarlık bir sektör haline gelecek ve babalar çocuklarını bu işi yapmaları konusunda heveslendirmeye çalışacak. Türkiye'ye baktığımızda ise bu o kadar kolay görünmüyor. Aynı, otuz yıl önce çamur sahalarda antreman yapan futbolcular gibi biz de şu günümüzde ülkemizin internet alt yapısı yeterli olmadığı için "Profesyonel Oyuncu" olmak için yeteri kadar çalışamıyoruz. WCG turnuvasına baktığımızda oyuncularımızın çoğu bu durum yüzünden uluslararası alanda istedikleri başarıyı elde edemediler. Elimizdeki imkanlar bizim sadece kendi içimizde antreman ve maç yapmamıza yetiyor. Ancak çok daha geniş kitlelere, yani dünyaya açılmamız gerekiyor. Bunu sağlamak için pek bir çalışma yapılmıyor gibi görünse de 2004 yılında çok ucuza 512Kb'lik kablolu internet bağlantılarının yaygınlaşacağı sözlentileri beni açıkcası çok heyecanlandırdı. Eğer bu gerçekleşirse oyuncularımızın sonraki turnuvalarda başarısız olmaları için pek bir neden kalmayacak.

Umuyorum ki şu anki durumumuz düzelir ve on yıl sonra kendi çocuklarımızla oyun oynarken onları babaları olarak kendi elimizle turnuvalara hazırlarız. Hatta haftalığına maç yapmak bile kulağa hoş gelebiliyor :)

Bir sonraki ay görüşmek üzere.

kenan9593

BU BENİM İŞİM



cyrano@nitrogamer.com

Merhaba,

Mevzu illa ki yel değirmenlerine saldırmayı gerektirmiyor, Don Kişot her ne kadar bir hayalciyse de, saldırmadan, bulaşmadan, ilişmeden, yolunda devam edebilir, onu kahraman yapan, değirmenlere saldırmaktaki cesareti değil, hayallerine ulaşmak için katettiği yol ve kimsenin kendisini yolundan caydıramayacağına olan inancıdır ilk evvela. Nitrogamer'a, bu dergiye emek veren arkadaşlara, hayalleri sadece oyun oynamak, oynamak ve oyunlarda buluşmak olan tüm kahramanlara, Nitrogamer'ın ilerlemeye çalışacağı yol boyunca başarılar; başarılı bir yayın hayatı dilerim.

Dilemek ne kadar kolay, hem dile çok kolay hem de, "dile, kolay". Bir de "dilek olay" var ki, benim bahsetmek istediğim; elbette dileğimin olay olmasını istememden öte, "hallederiz, bakarız canım, sen dile, gerisi kolay, okkey" diyebilecek gücü olan birisini de tanımadığımdan, hadiseyi "ulan ne kadar rahatsın be, sadece diliyorsun, başka etliye sütlüye karışmıyorsun" gibi algılayanlar. Kardeşim, eşim, dostum, her kimim varsa, ben hep, bir ahmet san boşvermişliği ve duygusuzluğuyla değil aksine tüm samimiyetimle "yolun açık olsun", "sana başarılar dilerim, fevkalâde bir hayat dilerim" demişimdir. Derler ki, "dilemeyi bırak, dilemek mesele değil, biraz da bir şeylerle uğraş, boş boş oturuyorsun..."

Yapacak bir işim yokmuş gibi görünse de, aslında haddinden fazla kalabalıktı başım, daha fazla uyuyamazdım. Uyumamam gerekliydi, çünkü bilgisayarla yapacak çok işim vardı. Geçen her saat boş geçen zamandı ve ben zamanı boş, yahut uyuyarak geçiremeyecek kadar fazla yükün altına girmiştim. Zira, şöyle en azından kabataslak bakarsak, "downloads" klasörü, internet'ten indirilmiş veya bir şekilde ele geçirilmiş, bakmaya korktuğum kadar, kısacası gb'larca, her biri kurulup ne işe yaradıkları kontrol edilecek irili ufaklı programlarla, update'lerle, okunacak dökümanlarla, kategorilendirilecek resimlerle, yeni driver'larla falan doluydu.

Şimdi ben bunu kime anlatabilirim, dahası bunu kaç kişi anlayabilir? Zaten hiç bir kadının "hard disk'imi düzenlemem gerekli, evden çıkamam" dediğim zaman bunu anlayabileceğini sanmıyorum.

Yanısıra, yeni gelen -ki mutlaka bir yerlerden mp3 gelir- mp3'leri düzenlemem, id tag'lerini girmem, halen dinlemediğim albümleri herhangi bir sırayla dinlemem de gerekiyordu. Henüz bakılmamış trailer'lar, basılması gereken cd'ler, akılda tamam olan ama gerekli programlarla hayata geçirilmeyi bekleyen tasarımlar, denemeler, yazılmamış/yarım kalmış yazılar ve düzenlenmesi gereken koca bir hard disk beni bekliyordu bilgisayarda. Ve hepsini bir yana bırakırsan, benim, kafamı boşaltmam, daimi stresten biraz da olsa yırtmam, ve bir shaolin rahibi olmadığım için meditasyon niyetine biraz da oyun oynamam gerekiyordu. Ben bunların herhangi birine zaman ayırdığımda, diğer işler birikiyor, şişiyor ve hep daha fazla zaman gerekiyordu. 1 saat fazla uyusam, en az 2 tane oynamam gereken oyun çıkmış oluyordu bu sürede, üstelik championship manager oynayıp başarıya doğru koşmak için günün her dakikası dinmez bir arzu halihazırda beni dürtüyordu. Kontrol edilmesi gereken mail'ler, periyodik olarak incelenen web siteleri gibi işin internet bölümünü hadiseye hiç dahil etmiyorum zaten...

Şimdi ben bunu kime anlatabilirim, dahası bunu kaç kişi anlayabilir? Zaten hiç bir kadının "hard disk'imi düzenlemem gerekli, evden çıkamam" dediğim zaman bunu anlayabileceğini sanmıyorum. Arkadaş sıfatını taşıyanların büyük bir çoğunluğu da bu durumu "kompüter kafa olmuşsun oğlum sen", "oğlum iyice sibörg'e dönüştün", "şu atari'yle ilgilendiğin kadar bizimle ilgilenmiyorsun" gibi tepkilerle karşılıyorlardı, aileden söz etmeme gerek bile yok aslında; "akşama kadar bunun başındasın, biraz da ders çalış", "millet bilgisayarıyla ödül alıyor, ders çalışıyor, banka soyuyor, program yazıyor, seninki anca zibidilik" türevinden şeyler.

Bu bir iş. benim işim, ilgilerimi ve bilgilerimi bir arada barındırabildiğim bir mecrada gayet ciddi bir iş bu. Başımı kaşıyacak vaktim yok aslında. Günün, minimum 8 saatini de hayatımı idame ettirmek için mesaili bir işyerinde geçirdiğim düşünülürse, evdeki işimle uğraşmak için geriye kalan zaman bir hayli sınırlı. Bu yüzden hemen dışarı çıkıp, 29 ocak çekilişi için 3 tane milli piyango bileti aldım. Nakit, vakit demekti çünkü, en kısa yoldan.

Sana gönülden inandım sihirbazlar kralı şankadra
Gelecek ay görüşene kadar iki çift sözüm var size,
Hokus pokus, abra kadabra.

.cyrano
(gaz ve toz bulutu)

kenan9593

Sıradışı sporlar : SNOWBOARD

TARİHİ :

Snowboardın icadı sanıldığı gibi 60'larda değil 1929 da olmuştur. M.J. Jack Burchett, günümüzün snowboardına benzer şekilde kestiği tahtaya, ayaklarını ip ve kumaş parçalarıyla baglayarak karda ilk denemesini yapmıştır. 1963 te Tom Sims adındakı bir genç okul projesi olarak snowboard benzeri bir alet yapar ve adını "ski board" koyar.

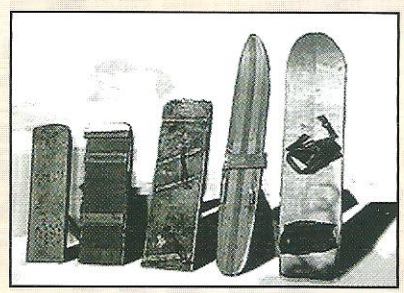
1964 senesinde, aynı zamanda kimyasal gazlar mühendisi olan Sherman Poppen adında genç bir sörfçü, Colorado Rocky Mountains'da karların üzerinde sörf yapmayı hayal eder ve kar için bir sörf tahtası yapar. İlk prototipini 1.20 m uzunlugunda iki çocuk kayağını birbirlerine tutturarak yapar. Bunu kızı Wendy için noel hediyesi olarak verir. Kızının arkadaşlarının bu alete olan ilgisini gören Sherman 1965'te bir bowling topu üreticiyle ortak olur ve snurfer(snow-surfer) adını koydukları bu aleti piyasaya sürerler. Tanesi 15 dolar olan snurferlardan 10 senede bir milyon tane satılır.

Çok kısa sürede ünlenen snurfer bir süre sonra popülaritesini yitirir ve beklenildigi kadar satmamaya başlar. Sherman bir daha bu sektöre dönmemek üzere eski mesleğine geri döner. Snurfer insanların hafızalarında, üzerinde durması çok rahatsız olan bir oyuncak olarak kalmıştır. Karlı dağlarda sörf yapmak gibi çok güzel bir fantazinin sonuna gelinmişti. Bu sırada iki hayalperest ve girişimci genç, çok sevdikleri snurfer'ı geliştirmek için planlar yapıyorlardı. Bunlar Dimitrije Milovich ve Jake Burton Carpenter'dı.

1970 de yine bir sörfçü olan Dimitrije Milovich kuzey New York'ta kayma isteği üzerine harekete geçer ve o zamanlar yeni olan kısa sörf tahtalarını örnek alarak snowboard üretmeye başlar. Snowboardlarına günümüzdede kullanılan çelik kenarlar koymasına rağmen bol karda kaydığı için bu fikrinden vazgeçer. Kurduğu Winterstick isimli şirket ilk snowboard markası olarak bilinir. 1975 te Newsweek, Playboy ve Powder gibi büyük amerikan dergilerine konu olur fakat 1980 de iflas edecektir.

Bu sıralarda 23 yaşında bir snurfer hayranı olan Jake Burton Carpenter, sporunu geliştirmek için çözümler aramaktadır. Snurfer'ın üzerinde daha kolay durmak için su kayağı bağlamaları, daha stabil bir sürüş için fin v.s. Jake 1977 de Vermont'ta kendi snowboard şirketini kurar. Esneyebilir ahşap tahta ve su kayağı bağlamalarından oluşan snowboardları, o zamanlar varolmayan snowboard piyasası için oldukça yüksek bir fiyat olan 38 dolardan piyasaya sürer. Geçinmesi bile zor gözüken bu şirket günümüzün en büyük snowboard markalarından birini hayata getirecektir; Burton.

Aynı senelerde, aynı zamanda bir



kaykay şampiyonu ve snurfer bağımlısı olan Tom Sims de kendi şirketini kurar. Sims şirketinden Bob Webber, meşur "Yellow Banana" isimli snowboardını 1977 de polietilenden yapar ve bir sonraki sene Chuck Barfoot ilk defa snowboard üretiminde fiberglas kullanır. Sims snowboardları Snurfer'ın gelişmiş versiyonları olarak kabul ediliyorlardı ve bağlama kullanılmıyordu. Dolayısıyla oldukça kontrolsüz olan bu snowboardları kayak pistlerinde kullanmak yasaktı. Bu yüzden ilk snowboardcılar geceleri pistler boşaldığında yukarı tırmanıp, gizlice kayarak yeni dizaynlarını kontrol etme fırsatı bulabiliyorlardı.

1979 da ilk Michigan'da ilk snowboard yarışması düzenlendi. Profesyonel snurfer kullanıcısı Paul Graves bir serbest stil gösteri yaptı. Yerde yaptığı dört 360 derecelik dönüş ve gösterinin sonundaki rampadan ön takla atlayışı seyircilerin çığlıkları ve alkışları arasında ilk snowboard gösterisi olarak tarihe geçti. Aynı yarışmaya katılmak isteyen Jake Burton Carpenter, snurfer modeli olmayan snowboardından dolayı protestolara maruz kaldı. Başta Paul Graves olmak üzere bir çok kişinin destekleri sonucu yarışmaya katılan Jake yarışmayı kazandı. 1980 de Burton ilk defa kayak tenolojisinde kullanılan yöntemleri snowboard yapımında kullandı. Aynı senede Sims, Vision Sports isimli bir kaykay şirketinin desteğini arkasına alarak snowboard üretimine başladı. Böylece finansal sorunlarını da halletmiş oldu ve günümüzün en büyük snowboard markalarından biri daha kurulmuş oldu.

İlk ulusal snowboard yarışması 1982 de Woodstock'un yakınlarındaki Suicide Six, Vermont'ta yapıldı. Henüz pistlerde snowboardlara kayma izni çıkmadığı için bu yarışma pist dışında yapılmak zorundaydı. Pistteki buzlu ve dik bölümlerden dolayı yarışmanın esas amacı yarışı bitirmek olmuştu. 1985 te ilk snowboard dergisi "Absolutely Radical" çıktı, daha sonra ismi "International Snowboarding Magazine" olarak değiştirildi.

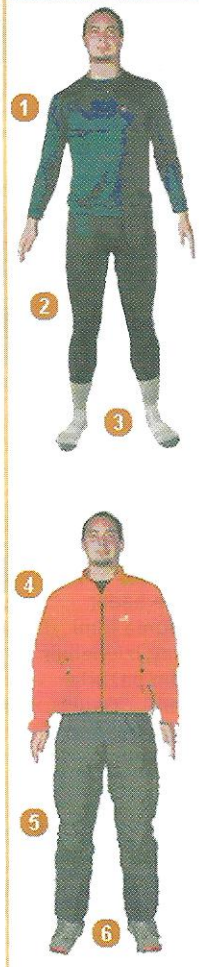
konan9593

Snowboard Türleri :

Alpine/Freecarve : Daha çok hız tutkunlarının seçimidir. Pistlerden aşağı hızlı ve keskin dönüşler yaparak inmeyi sevenler bu stilde kayarlar. Kayakla olan benzerliklerinden dolayı kayaktan snowboarda geçenler genelde alpine snowboardları tercih ederler. Dönüşler sert alduğu için daha yorucudur ve daha çok kuvvet gerektirir. Yeni başlayanlar için tavsiye edilmez. Alpine/Freecarve boardlar diğerlerine göre daha uzun, dar ve serttirler. Bu özellikler kullanıcıya saha stabil bir sürüş ve daha keskin dönüş özellikleri sağlar. Hard ayakkabı dediğimiz nispeten kayak ayakkabısına daha benzer türde ayakkabılar kullanılır. Bükülemeyen ayak bilekleri, boarda hakimiyeti arttırır. Hard snowboard baglamaları kullanılır. Rampalardan atlamak veya boruların üzerinde kaymak için uygun değildirler.

Freeride : Bol karda kaymayı sevenler için ideal board türüdür. Geniş ve uzun oldukları için bol karda, kara gömülmeden ilerleyebilirler. Pist dışında, orman içlerinde, kayalık bölgelerde kullanılırlar. Kayalardan, uçurumlardan atlamak için (kesinlikle tavsiye etmiyoruz) de kullanılan freeride boardlar soft bağlama ve ayakkabı ile kullanılırlar.

Freestyle : En çok kullanılan snowboard türüdür. Adrenalin tutkunlarının tercihi olan freestyle boardlar hem havada hem de snowparklarda hareket yapmaya uygundurlar. Freeride boardlara göre daha kısa ve dar, alpine boardlara göre daha esnek olurlar. Hava hareketleri air veya half-pipe adı verilen rampalarda, yer hareketleri ise snowparklarda bulunan borularda(rail) yapılırlar. İki yöne de gitmeye elverişli boardlardır. Soft ayakkabı ve bağlama kullanılır. Yeni başlayanların bu tür snowboardlarla öğrenmeleri hem daha kolay hem de daha az yorucu olur.



Snowboard Malzemeleri :

1-2.Termal Atlet ve pantolon : Hava sıcaklığına göre çeşitli kalınlıkta olanları vardır. Nemi üzerinde tutarak vücudu sıcak ve kuru tutar.

3. Snowboard Çorapları : Ayakları kuru ve sıcak tutar. Çeşitli darbelere karşı ayakları korur.

4. Polar veya Sweat-Shirt : Vücudu sıcak tutar. Mont çıkartıldığında üşümeyi engeller.

5. Snowboard Pantolonu : Su geçirmeyen bu pantolon özellikle yeni öğrenenler için çok önemlidir. Yere oturulduğunda vücudu sıcak ve kuru tutar. Rüzgarı ve soğuk havayı dışarıda tutar.

6. Snowboard ayakkabıları : Ayak ve ayak bileklerini çeşitli darbelere ve burkulmalara karşı korur. Snowboard bağlamaları sayesinde snowboardu ayağa sabitlemeye yarar.

7. Bere : Başı ve kulakları soğuğa karşı korur. Daha fazla güvenlik için snowboard kaskı takılmalıdır.

8. Goggle : Gözleri güneş ışığı ve kara karşı korur.

9. Snowboard Montu : Vücudu rüzgara ve soğuğa karşı korur. Özellikle boyun bölgesini koruması açısından çok önemlidir.

10. Snowboard : Snowboard yapmak için en gerekli alet.

11. Snowboard bağlamaları : Snowboardu ayaklara sabitlemek için kullanılırlar.

12. Eldiven : Elleri soğuktan ve çeşitli darbelerden korur.

Snowboard yarışma kategorileri :

Slalom : Alpine boardlar kullanılır. Parkurda aynı zamanda tek kişi olur. Zamana karşı yarışılır. Amaç diğerlerinden kısa bir sürede bitişe uaşmak.

Paralel slalom : Aynı anda 2 kişinin bulunduğu bu yarışlarda amaç rakipten önce bitişe ulaşıp bir üst tura geçmek. Genellikle iki kere yarışılır ve ikincisinde yerler değiştirilip yarışmacıların her iki pisttede kayması sağlanır. Böylece pistteki dezavantajlı bölgelerden her iki yarışmacı da geçmiş olur. Amaç süratli gitmek olduğu için alpine boardlar kullanılır.

Boarder Cross : Aynı anda 6 kişi yarışır. Pistte çeşitli rampalar ve keskin dönüşler vardır. Finişe önce gelen kazanır. Bu kategoride hem alpine hem de freestyle boardlar kullanılır. Freestyle boardlar rampalarda avantajlıyken, alpine boardlar keskin dönüşleri daha hızlı alabilmektedirler.

Half-Pipe : Özel yapılmış rampalarda, jüri karşısında hareketler yapılır. Jüri hareketin zorluğuna, yüksekliğine ve dengesine göre puan verir. Olimpiyatlara yeni katılan bu kategori oldukça ilgi çekmektedir.

Big Air : Özel yapılmış atlama rampalarında, jüri karşısında hareketler yapılır. Jüri hareketin zorluğuna, yüksekliğine, stiline ve inişine göre puan verir.

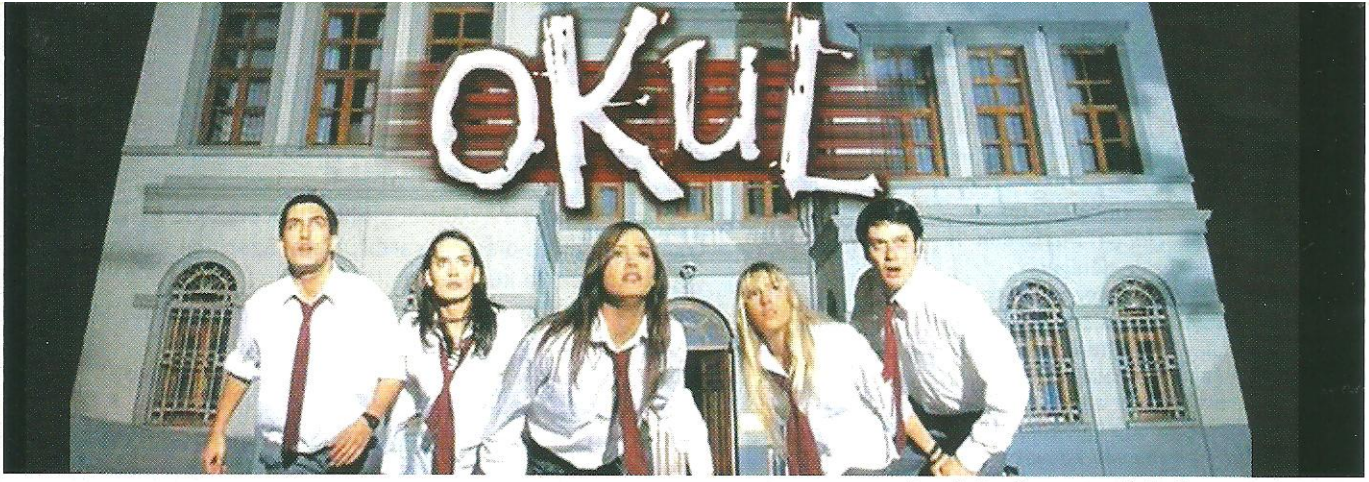
Snowboard nerede yapılır?

Bubi Dağı, Ağrı, Elmadağ, Ankara, Saklıkent, Antalya, Yolçatı, Bingöl,Merkez, Bitlis, Kartalkaya, Bolu, Uludağ, Bursa, Hazarbaba, Elazığ, Bolkar, Erzincan, Palandöken, Erzurum, Zigana, Gümüşhane, Davraz, Isparta, Bozdağ, İzmir, Ilgaz, Kastamonu, Sarıkamış, Kars, Erciyes, Kayseri

Snowboard Nereden Alınır ?

Sport Point Extreme No: 402-403 Akmerkez, İstanbul Tel: 0212 282 04 36 Fax: 0212 282 09 29
Freedom Sports Yeniçarşı cad. Kalkan işhanı No:56 Beyoglu, İstanbul Tel: 0 212 244 72 23 Fax: 0 212 244 72 25

kenan9593



Semih Eroğlu semih@nitrogamer.com

Namı değer Taylan Biraderler'in "Okul"u gişeyi hedefleyen, korkunç olamayan ama zaman zaman ürpertebilen, gençleri hayalleri doğrultusunda kışkırtan bir film

"Okul" filmine esin kaynağı olan "Hayalet Kitap", 2002'nin sonlarına doğru kitapçıların raflarında görücüye çıktığında edebiyat dünyasında ve okurlar arasında şaşkınlıkla karşılandı. Bu şaşkınlık kitabın türü ile doğrudan ilgiliydi denilebilir, çünkü roman gerilim ve korku motiflerini bolca içinde barındırıyordu. "Hayalet Kitap" bu yönüyle bende de merak uyandırmıştı. Bu nedenle alıp hemen okumuştum. Kitabın edebi değeri ve kalitesi tartışılır ama roman hakkında ilk düşündüğüm "bu kitaptan ne güzel film olur" olmuştu.

Ben böyle düşünürken, romanın yazarı Doğu Yücel çoktan kolları sıvamış ve bu kitabı filme uyarlamak için çalışmaya başlamış bile. Doğu Yücel bir taraftan bu projeyi kabul edecek yönetmen arayadursun, Durul ve Yağmur Taylan biraderler de (Yönetmenlik maceraları bir fantastik-gerilim TV dizisi olan Sır Dosyaları ile başlıyor) Sinan Çetin'in şemsiyesi altında klostrofobik bir gerilim-korku filmi yapma derdindeymiş. İki taraf da birbirinden habersiz olmasına rağmen, tesadüfler birbirini kovalamış ve projenin hayata geçirilmesi için anlaşmaya varılmış. Üstelik Doğu Yücel senaryoyu yazma görevini de üstlenmiş.

Neyse ki, "Okul"un vizyona girmesiyle, kitabın nasıl bir filme dönüştüğüne dair olan merakımız, biraz hayal kırıklığıyla da olsa yatışmış durumda. Filmin konusu klasik amerikan gençlik filmlerini hiç aratmıyor; "Okul" dergisinde hikayeler yazan Gökalp (Burak Altay), okulun en güzel kızı Güldem'e (Nehir Erdoğan) aşık olur ve ona hikayeler yazmaya başlar. Gelin görün ki, kız okulun yakışıklılarından Ersin'le (Berk Hakman) olmayı tercih eder. Gökalp bunu kaldırsa da, Güldem'e yazdığı hikayelerden birisinin başkaları tarafından ele geçirilip dalga geçilmesine dayanamaz ve intihar eder. Bu olaydan tam bir sene sonra ÖSS'ye haftalar kala, Gökalp'in hayaleti intikam için geri döner ve tabiri caizse hayattayken gıcık olduklarına gereken cezayı verir.

"Okul" filminin genç kitleyi ve gişeyi hedeflediği çok açık. Film her ne kadar korku gerilim unsurları taşıyorsa da (birkaç sahnede ürperdiğimi itiraf etmeliyim), içinde bunlardan çok komedi unsuru var (bunların da ne kadar komik oldukları tartışılır). Bu da filmi büyük kitleler için daha kolay izlenebilir kılıyor. Zaten kanımca, filmin pazarlama stratejisi de gayet başarılı. "Okul" filminin daha sonra telefon oyununun da çıkacağını da düşünürsek, filmin getirisi için bir hayli kafa yorulduğu kesin.

Gelelim filmin teknik ve biçemsel ayrıntılarına; Taylan biraderler bu ilk kurmaca sinema filmlerinde bir sanat yapıtı ortaya çıkaralım diye düşünmemişler (ama gene de bu türün son zamanlardaki en iyi örneklerinden olan Donnie Darko, Faculty, Ringu gibi filmlere el sallamadan duramamışlar), buna diyecek bir şeyim yok. Kameranın yer yer reklam, yer yer video klip çekiyormuş gibi hareket etmesine de diyecek bir şeyim yok, zaten günümüzde bunların hepsi sinemada mubah sayılır, yeter ki filmin hikayesine, karakterlerine vs. bir katkıda bulunsun. Ama filmin anlatımında o kadar aksaklık var ki. Filmi tamamiyle ön yargısız ve iyi niyetle izlememe rağmen bu aksaklıklar sürekli gözüme battı durdu. Bir kere film bütünlükten uzak, bir çok skecin bir araya gelmesinden oluşuyormuş hissi veriyor. Ayrıca filmde çoğu karakter iki boyutlu kalmış yani pek derinlik kazanamamış. Hatta öyle karakterler var ki, sadece bir espri için oluşturulmuş. Bir görünüp bir kaybolan karakterler filmin anlatımını ciddi anlamda sekteye uğratıyor. Filmde başka göze batan nokta ise, oyunculuk diyebilirim. Oyuncuların çoğunun TV dizilerindeki gençlerden seçili olması ve yönetmenlerin sinemadaki acemiliği bir araya gelince tatmin etmeyen, gerçekçilikten uzak, yer yer abartılı oyunculuk ortaya çıkmış. (müdür rolündeki Ahmet Mümtaz Taylan, Burak Altay ve birkaç deneyimli oyuncu hariç). Bu aksaklıkların bir bölümünün senaryodan kaynaklandığına inanıyorum, senaryo yazma olayını daha tecrübeli, dramatik yapıyı bilen bir senariste verselerdi şu an kötü eleştirilecek daha az konu olurdu.

Filmin güzel tarafları da var tabii. Mesela ÖSS ve eğitim sisteminin eleştirilmesi filmin en iyi yanlarından birisi. Hayatını yuvarlak kutucuk doldurarak belirleyen bir nesle, aile isteklerinin ve toplum gerekliliklerinin peşinden değil, hayallerinin peşinden gitmesi gerektiğini anlatması açısından bu film çok önemli bence. Filmin beğendiğim başka bir tarafı da görüntü yönetimi ve müzikleri. Filmin kasvetli sahnelerindeki atmosfer çok iyi oluşturulmuş. Zaten filmde seyirciyi ürperten, ne kötü makyajlı yaratıklar ne de "böö" diyen yüksek sesli müzik, bahsettiğim tekinsizlik hissi veren atmosfer. Filmin ilginç diğer bir noktası da müziklerinin Dream Theater grubunun eski klavyecisi Kevin Moore tarafından yapılmış olması. Kevin Moore'un müziği, az önce bahsettiğim atmosfer oluşturmada en verimli biçimde kullanılmış.

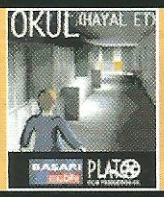
"OKUL" sinematografik açıdan çoğu kişiyi tatmin etmese de, bu filmin ulusal sinemamıza tür sineması alanında yaptığı katkıyı da es geçmemek gerekir. Umarım ki, Türk sineması böyle filmlerle maddi anlamda güç kazanır ve bize daha kaliteli yapımlar olarak geri döner. Yine umarım ki, özenti olmaktan çok, özgün şahsına münhasır hikayeler anlatılır beyazperdelerimizde.

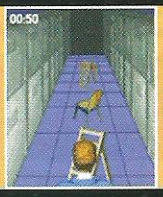
"Okul"

Yönetmen: Yağmur&Durul Taylan
Görüntü: Soykut Turan
Senaryo: Doğu Yücel
Müzik: Kevin Moore
Oyuncular: Nehir Erdoğan (Güldem), Burak Altay (Gökalp), Berk Hakman (Ersin), Sinem Kobal (Şebnem), Cem Kılıç (Burak), Melisa Sözen (Ceyda), Ahmet Mümtaz Taylan (Müdür Vedat), Ali Sunal (Matematik öğretmeni Alparslan), Raga Oktay (Bekçi Sülo)

kenan9593

www.mobiloyuncu.com





SENİN GÖREVİN DOSTUM, TABİ KABUL EDERSEN, GERÇEK ZAMANLI BİR KORKU OYUNU OYNAMAK!..

Türkiye'nin ilk korku-komedi-gençlik-aşk-kan-şehvet-dehşet filmi vizyona girmiş bulunuyor. Evet, tahmin edeceğiniz üzere, yönetmenliğini Durul-Yağmur Taylan'ın (ki biz onlara halk arasında Taylan Biraderler de deriz), yapımcılığını ise Sinan Çetin'in yaptığı "Okul" filminden bahsediyoruz. Ama bu film yalnız başına çıkmadı ortamlara. Yanında bir de küçük ama şirin mi şirin (cep telefonuna sığıyor ya, o açıdan...) bir cep telefonu oyunuyla birlikte geldi. Bu oyunun da yapımcılığı ve yönetmenliği Başarı Mobile'a ait.

Neyse mevzuya gelelim: İnsanın içine çeşitli mahlukların girmesi, eski çağlarda ölümcül bir rahatsızlıkken, modern tıbbın ilerlemesinden sonra tedavi edilebilir bir hal almıştır. Küçük bir kızın içine şeytan girdiğinde neler yapılması gerektiğini çeşitli filmlerden biliyoruz (mesela üzerine okunup üflenmiş su dökülür ya da 'şeytan, pabucu yarım, çık dışarıya oynayalım' şeklinde kandırıcı argümanlarla enayi şeytanın dışarı çıkması sağlanır). Ve yahut, eğer daha büyükçe bir insanın (örnek: bir adamın) içine hayalet falan girmişse, o zaman da enli ve kalınca bir sopa yardımıyla, sırtının orta yerine, orta yerine vurulmak suretiyle, hayaletin adamın ağzından dışarı çıkması sağlanabilinir.

Yine de, tüm bu gelişmelere rağmen, bir cep telefonuna hayalet girdiğinde nasıl çıkarılacağını modern tıp hala bulamamıştır. Ama biz bulduk...

Önce gerekli malzemeleri sayalım. Bir adet cep telefonu (hayaletin girmesi için), sonra bu oyun (aslında oyun değil, hayaletin ta kendisi), bir de kimsenin sizi bulamayacağı kuytu ve mümkünse karanlık bir köşe (rahatça korkabilmeniz için).

Oyunun senaryosu, filmin senaryosunun üzerine kurulu ve zaten oyunun içeriği konusunda filmin yapımcılarıyla ortak olarak çalışıldı. Filmin teması şöyle ya, hani bir hayalet var, milleti korkutuyor, okulu dağıtıyor falan. İşte, bizim oyun da neredeyse aynı temaya sahip, bizim oyunda da bi hayalet var, o da milleti korkutuyor, hatta seni de bu işe alet ediyor. Okulu dağıtma kısmını tam veremedik, artık orasını bu oyunu oynayacak öğrencilerin yetenekli ellerine bırakıyoruz.

İşimiz çok zor oldu diyebiliriz. Bir cep telefonuyla birilerini korkutmanın fazla yolu yoktur aslında. Neler yapılabilir? Mesela cep telefonu korkutulacak kişinin kafasına atılarak saklanılır ya da telefonun anteni doğrudan bu şahsın gözüne sokulabilir. Hiç olmadı cep telefonunun ucuna vampir, frankeştayn gibi şeyler bağlanarak birinin suratına sallanabilir. Tabii bütün bunlar işin kolayına kaçmak olurdu.

Fakat bizim gözünü budaktan sakınmayan ekibimiz ne yaptı? Zoru başararak, bin bir güçlükle yakalanmış bir hayaleti bir oyun şekline soktu ve siz bu oyunu yüklediğinizde, telefonunuz artık eskisi gibi olmayacak. Telefonunuza giren bu hayalet, gecenizi gündüzünüzü bir birine katacak. Uykusuz gecelere hazır olmanızı tavsiye ederiz.

Oyunumuzda, aşkına karşılık alamadığı için kendini bitirmiş olan bir gencin hayaletinin, eski okulunda dehşet saçmak için geri dönmesi konusu işlenmekte. Ama nedense, hayaletimiz dehşet saçmak için okuluna dönmek yerine bir telefona girmeyi tercih etmiş (hayalettir ne yapsa yeridir). oradan size, ha babam emir vermekte. Yok efendim neymiş; "Benim eski okula git, aynayı bul, Şebnemi korkut, akşam yatmadan önce sütünü iç, dişini fırçala!.." Siz de bu hayaleti "Sen aslansın, haklısın, tabii ne gerekiyorsa yapalım" şeklinde uzlaşmacı bir tavırla kontrol etmeye çalışıyor ve onun insanları korkutmak için kullandığı eşyaları okulda arıyorsunuz. Maksat siz ona yardımcı olun, o da sizi rahat bıraksın. Her oyunda olduğu üzere, burada da mekana uygun olarak serpiştirilmiş engeller (ne biliyim; nükleer ve konvansiyonel su kovaları, aniden açılan dolap kapakları, başıboş sıralar gibi şeyler işte) sizi durdurmaya çalışıyorlar.

Eğer bütün eşyalar bulunup, gerekli insanlar korkutulursa, hayaletimiz görevini yerine getirmiş olmanın rahatlığıyla Valhala'ya doğru yelken açıyor. Sizde dudağınız uçuklamış olarak, "bir daha bu telefonda bir oyun oynarsam, bu Başarı'nın başka bir oyunu olsun!!" diyorsunuz.

Oyunu cep telefonlarından oynamak için indirmek isteyenler www.mobiloyuncu.com , www.oyunparki.com ve http://forum.mobiloyuncu.com isimli internet sitelerinden oyunla ilgili gelişmeleri de yakından takip edebilecekler.

Başarı Mobile A.Ş.'nin 1998 yılında kurduğu ve Türkiye'de satış rekorları kıran Asmalı Konak cep telefonu oyununu da hazırlayan 20 kişilik ekip; ayrıca Nokia, Ericsson, Siemens ve Philips gibi Java/GPRS destekli cep telefonlarında oynanabilen 18'ye yakın mobil oyunun yazılımı geliştirmiştir. Başarı Mobile tarafından geliştirelen bu oyunlar Türkiye'nin yanı sıra yurtdışında da pazarlamaktadır.

Destekleyen Telefonlar: Nokia 5100, Nokia 6100, Nokia 6610, Nokia 6650, Nokia 7210, Nokia 7250, Nokia 6800, Nokia 3510i, Nokia 8890, Nokia 7650, Nokia 3650
Skor Gönderme/Alma Özelliği: Var
Oyunu Kaydetme/Yükleme Özelliği: Yok
Yapımcı: Başarı Mobile
Web sayfası: www.mobiloyuncu.com
Not: Oyunu merak eden arkadaşlar, J1527 yazarak 3846'ya mesaj atarlarsa oyunu cep telefonlarına indirebilirler.

kenan9593

Merlin'in Kazanı

Murat Oktay | oktay@merlininkazani.com

Oyun ve oyuncu adına harektelenmeler yaşadığımız şu günler birçok oyunsever için gelişmelerinide beraber getiriyor. Bunlardan en önemlisi ocak ayının ortasında yapılan bir Alsan Elektronik ve AvaTurk tarafından düzenlenen Star Wars Galaxies'in basın tanıtım toplantısı idi. Ülkemizde bu tarz toplantıları görmeye çok alışık olmadığımız için, önceleri bu etkinliğe biraz uzaydan gelmiş gibi baktık. Ama toplantıya katılmamız ile fikrimiz oldukça değişti. Dinlediklerimiz, gördüklerimiz Alsan Ve AvaTürk'ün bu işe ne kadar ciddi baktıklarını gösterdi.

Bu ay listelerimizi çok detaylandırmayacağız. Malum yılbaşı her sene olduğu gibi bu senede oldukça kısır bir dönem yaşadı. Bu sebeple bu ayki değerlendirmemizi daha çok geçtiğimiz yıl çıkan tüm oyunları değerlendirerek yaptık. Bu ay Need For Speed: Underground birinci sırayı kaptı. Oyunun satış rakamlarını göz önünde bulundurduğumuzda bir sürede liderliğini koruyacak gibi gözüküyor. Hemen ardından gelen Prince Of Persia: The Sands Of Time ise çıkışının üzerinden bu kadar kısa süre geçmiş olmasına rağmen, grafikleri, konusu ve diğer özellikleri bir araya getirildiğinde bulunduğu pozisyondan çok daha fazlasını hak edecek gibi gözüküyor. Konsollarda ise geçtiğimiz günlerde çıkan Pro Evolution Soccer 3, zirvedeki yerini aldı.

Sizde bu listede beğendiğiniz oyunları görmek istiyorsanız, klavyenize sarılın bakalım.Hemen Oktay@merlininkazani.com adresine mail atıyor ve içine de favori oyunlarınızı ekliyorsunuz. Önümüzdeki sayı görüşmek üzere.

PC TOP 20

OYUN ADI	TÜR
1- Need For Speed: Underground	Yarış
2- Prince Of Persia: The Sands Of Time	Aksiyon / Macera
3- Max Payne 2: The Fall Of Max Payne	Aksiyon / Macera
4- Call of Duty	FPS
5- Lord Of The Rings: Return Of The King	Aksiyon / Macera
6- Star Wars: Knights Of The Old Republic	RPG
7- Broken Sword: The Sleeping Dragon	Macera
8- Deus Ex: Invisible War	FPS
9- Freedom Fighters	Aksiyon / Macera
10- Rise of Nations	Strateji
11- Medal Of Honor: Allied Assault: Breakthrough	FPS
12- Halo: Combat Evolved	FPS
13- XIII	FPS
14- Pro Evolution Soccer 3	Spor
15- Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon
16- Command & Conquer: Generals	Strateji
17- IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simülasyon
18- Silent Hill 3	Macera
19- Age Of Mythology	Strateji
20- Commandos 3: Destination Berlin	Strateji

KONSOL TOP 10

OYUN ADI	TÜR	PLATFORM
1- Pro Evolution Soccer 3	Spor	PS2
2- Tony Hawk's Underground	Spor	PS2 - Xbox
3- Need for Speed: Underground	Yarış	PS2 - Xbox - GC
4- Project Gotham Racing 2	Yarış	Xbox
5- LOTR: The Return of the King	Aksiyon / Macera	PS2 - Xbox - GC
6- Baldur's Gate: Dark Alliance II	RPG	PS2 - Xbox - GC
7- Legacy of Kain: Defiance	Aksiyon / Macera	PS2 - Xbox - GC
8- Star Wars: Knights of the Old Republic	RPG	Xbox
9- Grand Theft Auto: Double Pack	Aksiyon / Macera	PS2 - Xbox
10- Medal of Honor: Rising Sun	FPS	PS2 - Xbox

kenan9593

First Person Shooter
1 - Chaser
2 - Call Of Duty
3 - Medal Of Honor: Breakthrough
4 - Battlefield 1942: Secret weapons of WW2
5 - Half-Life: Counter Strike 1.6
6 - Deus Ex: Invisible War

Fantasy Role Playing
1 - Star Wars: Knights of the Old Republic
2 - Diablo II: Lord Of Destruction
3 - Dungeon Siege: Legends Of Aranna
4 - Shadowbane: Rise of Chaos
5 - Blade and Sword
6 - Never Winter Nights: Shadow of the Undrentide

Araba Yarışı
1 - Need For Speed: Underground
2 - Midnight Club II
3 - Ultimate Demolition Derby
4 - Need for Speed: Porsche Unleashed
5 - Mercedes-Benz Truck Rading
6 - Ford Racing 2

Aksiyon
1 - Max Payne 2: Fall of Max Payne
2 - Grand Theft Auto: Vice City
3 - Tomb Raider: Angel Of Darkness
4 - Driver 3
5 - Lord Of The Rings: Return Of The King
6 - Halo: Combat Evolved

Strateji
1 - Rise Of Nations
2 - Command & Conquer: Generals
3 - Age Of Mythhology
4 - Commandos 3: Destination Berlin
5 - Warcraft III: The Frozen Throne
6 - The Lord of the Rings: War of the Ring

Spor
1 - Pro Evoluiton Soccer 3
2 - Fifa 2004
3 - Championship Manager: Season 03/04
4 - Tony Hawk's Pro Skater 4
5 - NBA Live 2004
6 - Cabela's Dangerous Hunts

Macera
1 - Prince Of Persia: The Sands Of Time
2 - Broken Sword: The Sleeping Dragon
3 - Freedom Fighters
4 - Silent Hill 3
5 - Beyond Good and Evil
6 - Syberia

Simülasyon
1 - IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles
2 - X2: The Threat
3 - Lock On: Modern Air Combat
4 - Freelancer
5 - Flight Simulator 2004: A Century of Flight
6 - Freespace 2

SABIR TAKVİMİ

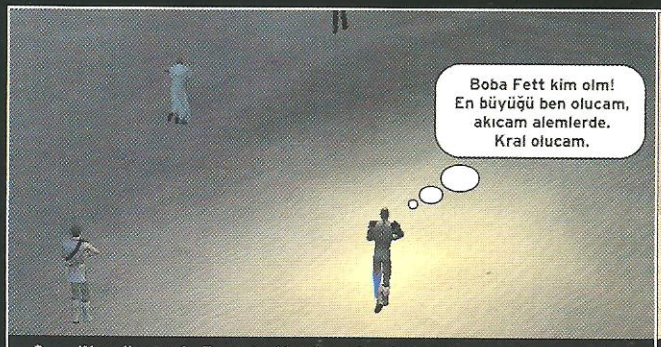
ÇIKIŞ TARİHİ	OYUN ADI
10 Şubat 2004	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
25 Şubat 2004	Crystal Key II: The Far Realm
Şubat 2004	Joint Operations
Şubat 2004	Unreal Tournament 2004
Şubat 2004	Gangland
Şubat 2004	Beyond Divinity
Şubat 2004	Trivial Pursuit
Şubat 2004	Midnight Nowhere
Şubat 2004	EverQuest: Gates of Discord
Şubat 2004	Harpoon 4
1 Mart 2004	EverQuest 2
15 Mart 2004	City of Heroes
15 Mart 2004	Medal of Honor: Pacific Assault
22 Mart 2004	Painkiller
23 Mart 2004	I of the Dragon
25 Mart 2004	Counter-Strike: Condition Zero
25 Mart 2004	Ultima X: Odyssey
29 Mart 2004	The Sims 2
Mart 2004	Breed
Mart 2004	CSI: Dark Motives
Mart 2004	MVP Baseball 2004
Mart 2004	Nemesis of the Roman Empire
Mart 2004	Pilot Down
Mart 2004	Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed
Mart 2004	Yi-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge
Mart 2004	FireStarter
Mart 2004	Forever Worlds
Mart 2004	War in the Pacific: Struggle Against Japan
Mart 2004	Far Cry
Mart 2004	Battlefield Vietnam
Mart 2004	Earth 2160 Online
Mart 2004	Eastside Hockey Manager: Franchise Edition
Mart 2004	Echelon: Wind Warriors
Mart 2004	Pirates of the Burning Sea
Mart 2004	Sonic Adventure DX Director's Cut
Mart 2004	Sacred
Mart 2004	Advent Rising
Mart 2004	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Mart 2004	Dungeon Lords

kenan9593

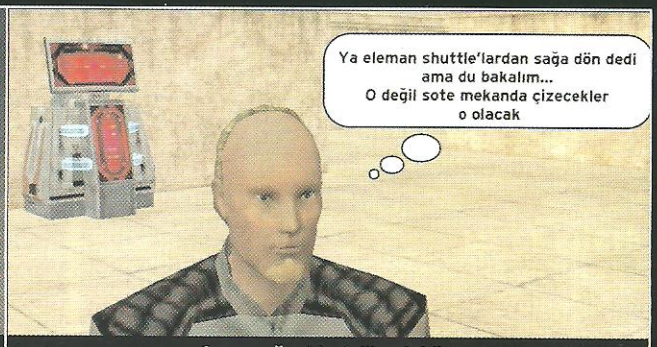
İZBE PRODÜKSÜYON EVİ GURURLA SUNAR

"İBRET VERİCİ BİR HAYAT HİKAYESİ"

GALAKSİ KIZI REYHAN



Gençlik yıllarımda Bounty Hunter olmak umuduyla diğer taşralı gençler gibi ben de bir elimde proton fazerim bir elimde ışın çakım düştüm büyük şehir yollarına....



Genç yağız bir delikanlı idim.
Heyecanlı ve atak kişiliğimle bomboş olan pazar yerlerinde caka satıyordum...

Açtım, bir parça et bulma ümidiyle türlü türlü "Ali cengiz"oyunu çeviriyodum. Onun bunun avına karışıp çeşit çeşit izbeliklere imza atıyordum.

Adam gibi bir meslek sahibi olmak ümidi ile askere yazıldım. Fakat depoda mal kalmadığı için "Astranot Maymun" kıyafetleri ile yetinmek zorunda kaldım.

Savaş alanında ki kan, vahşet, lazer, foton beni bozmuştu. İhtiyacım olan kesinlikle bu değildi....

kenan9593

HAYATIM ИАМОЯ

Olaya ne kadar köfte o kadar ekmek zihniyetiyle bakan Imperial Army savaşmayan su katılmamış eşşektir deyip beni Tttoine çöllerine sürdü...

Çölde, benim gibi evden kaçmış gençlerle beraber yaşarken bir gün büyük şehirden bir abi geldi...

O gece beni ünlü olma vaadiyle büyük şehire getirdi...

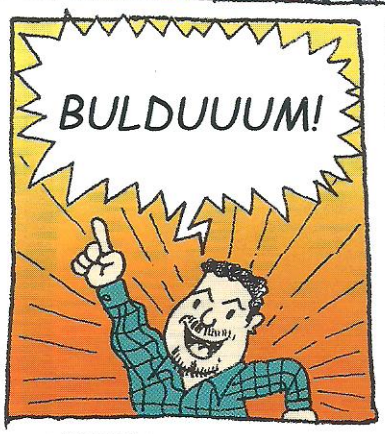
O geceden sonra cinsiyetimi(?) ve ırkımı(!?!) değiştirmek zorunda kaldım...

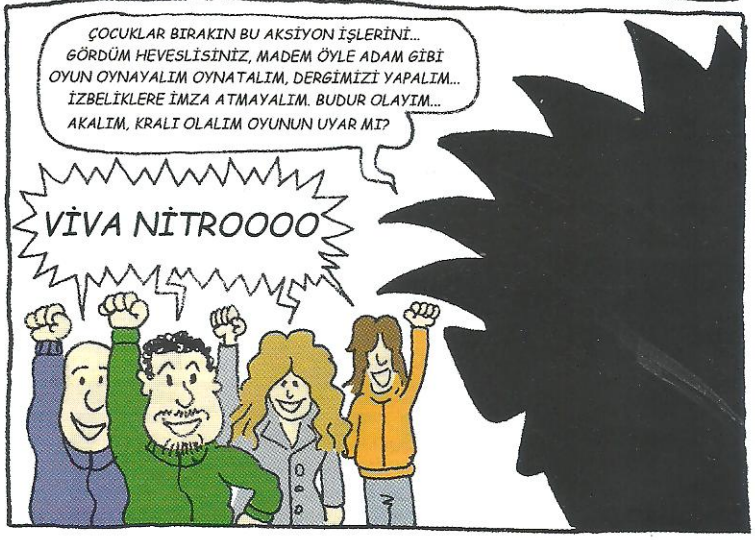
İş işten geçmişti artık, yapacak birşeyim kalmamıştı. Kendimi kaderin hain ellerine terketmiştim. O günden sonra hergece zebaha kadar dens dens dens...

kenan9593

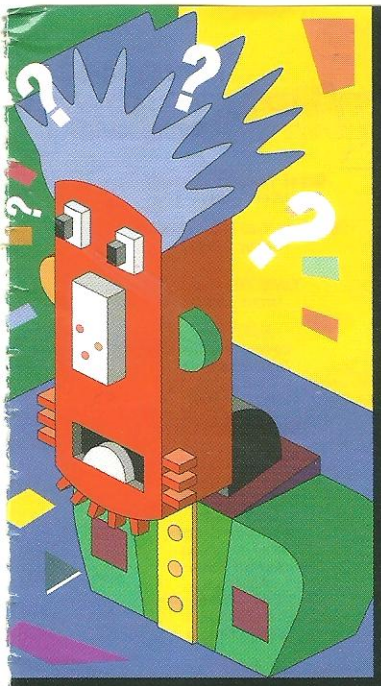
YAZAN: JEK, CEM
ÇİZEN: OKİCAN

MACERA BAŞLIYOR!



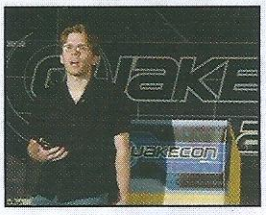


kenan9593



BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

▶ Doom, Quake, Castle Wolfenstein gibi serilerin yapımcısı FPS'nin en büyük ismi sayılan John Carmack'ın 14 yaşında bir Apple 2 bilgisayar çalmaktan ıslahevine girdiğini biliyor muydunuz?



▶ Alien serisinin dördüncü filmi olan Alien: Ressurection'ın yerine Alien vs. Predator film projesinin olduğunu ve eğer Sigourney Weaver başrolü kabul etmeseydi bu projenin hayata geçirileceğini biliyor muydunuz? (Bu arada film bu aralar çekiliyor)

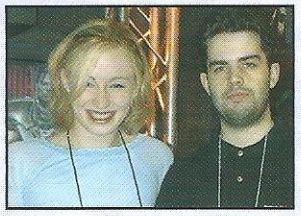
▶ Diablo serilerinin müziklerinden sorumlu besteci Matt Uelmen'ın parçaları Bratislava'da Slovak radyosunun senfoni orkestrasıyla beraber icra ettiğini ve özellikle Conan filminde yer alan kompozisyonlardan etkilendiğini biliyor muydunuz?

▶ ID software'in başı, büyük insan John Carmack'ın ayrıca roket mühendisi olduğunu ve Armadillo Aerospace (www.armadilloaerospace.com) adında bir roket yapım şirketi olduğunu biliyor muydunuz?

▶ Matrix serisinin bir anime klasiği olan "Ghost in the Shell"den alıntı olduğunu ve filmin yapımcısı ve yönetmenliğini üstlenen Wachowski kardeşlerin "Ghost in the Shell olmasaydı Matrix olmazdı" dediğini biliyor muydunuz?

▶ Blizzard Entertainment'ın çıktığı günden günümüze kadar ilgi odağı olan oyunu Starcraft ve özellikle eklentisi Brood War'un Kore'de bir milli spor olarak kabul gördüğünü ve maçları 5000'e yakın insanın izleyip televizyondan naklen yayınlandığını, spor haberlerine konu olduğunu biliyor muydunuz?

▶ Yıllar önce Quake yapımcılarını online turnuvada yenerek ün kazanan ve şu anda eski ID ortağı John Romero ile evli olan Stevie Case'in (KillCreek) Playboy'a poz verdiğini biliyor muydunuz?



▶ Saving Private Ryan (Er Ryan'ı Kurtarmak) filminde ele alınan konunun aslında gerçeği yansıtmadığını, ölen 4 kardeşin sonuncusu olan Fritz Niland'ın kendi çabalarıyla sahile indiğini ve kendisine "Biz de seni kurtarmaya geliyorduk" denildiğini ve aslında hiçbir kurtarma çabasının gerçekleştirilmediğini biliyor muydunuz?

FPS tarzı oyunlarda sıkça kullandığımız ya da duyduğumuz Strafe Jump (sağa ve ya sola ilerlerken zıplayarak hızlanmak) durumunun aslında bir bug olduğunu Quake 2 çıktıktan sonra bunun fark edildiğini ancak çok tuttuğu için düzeltilmediğini biliyor muydunuz?

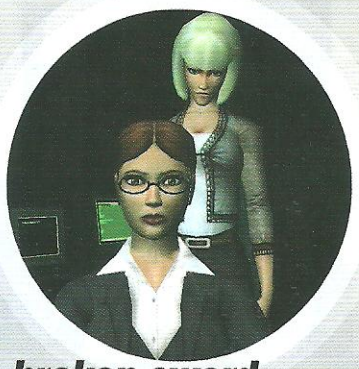
▶ Star Wars (Yıldız Savaşları) serisinin 2. çekilirken yoğun ilgiden dolayı Blue Harvest adında bir projeye dönüştürüldüğünü, bunu duyan insanların ise George Lucas'a "Filminin korsanı yapılıyor Corc abi" şeklinde mektup yolladıklarını biliyor muydunuz?

▶ Dergide çalışan editörlerin her birinin ayrı bir uyku saati olduğunu ve kafalarına göre yazı işleri müdür olan beni arayıp 24 saat ayakta kalmamı sağladıklarını biliyor muydunuz?

kenan9593

BİR DAHAKİ AY NİTRO

Farcry



broken sword:
the sleeping dragon

disciples 2:
rise of the elves

Spellforce

Conan :
the dark axe

AYIN DOSYASI: 2004 OYUNLARI

ISSN 1304-6241
nitrogamer

Genel Yayın Yönetmeni:
M.Cem Kızılkaya

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
Turgay Gürsoy

Yayın Yönetmeni:
Umut Akıncı

Editörler:
Levent Pekcan
Onur Konuralp
Ziya Zengi
Mert Özatak

Serbest Yazarlar:
Murat Oktay
Ziya Akkoca
Sina Manas
S.Efe Erdoğan
Ufuk Akıncı
Mert Can Urcan
Ozan Yurdesin
Kerem Başol
Alp Okçu
Ege Altuner
Derya Bal
Semih Eroğlu

Çeviri:
Aykut Şengözer

Genel Koordinatör:
Neslihan Can

Danışman:
Özkan Taner

Reklam Müdürü:
Gökalp Göztepe

Pazarlama:
A.Anıl Turan
Evrim Coşan
Hasan Kapar

Görsel Yönetmen:
M. Cem Kızılkaya

Kapak ve CD Tasarımı:
Günay Sert

Mizanpaj:
İrem Toğuşlu

Karikatür ve İllüstrasyon:
Oktay Nezih Can

Web Sitesi:
Evren Sakarya

İmtiyaz Sahibi:
CT Reklam Yayıncılık ve İnternet Hizmetleri Tic. Ltd. Şti. Adına,
Halil Yaman

Dağıtım:
Yay-Sat A.Ş.

Matbaa:
Milsan Basın Sanayii A.Ş.
Muammer Aksoy cad. Milli Gazete sok.
34620 Sefaköy / İstanbul
(0212) 697 10 00

Renk Ayrımı:
Mavi Renk Ayrım
(0212) 431 87 73

Ofis Görevlisi:
Suat İshakoğlu

Ulaşım ve Bayi Takibi:
Celil Şahin

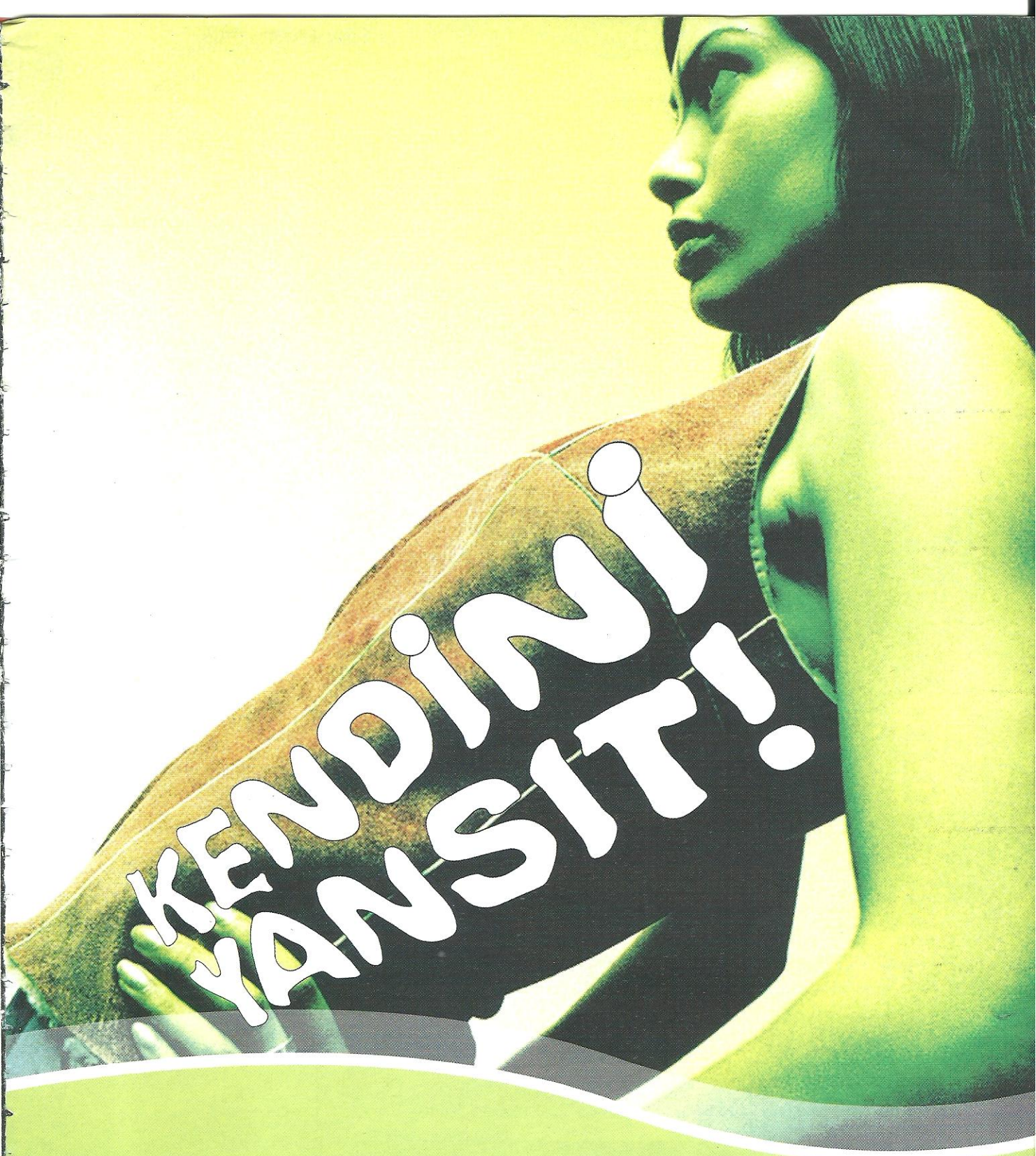
Bu Sayıya Destek Verenler:
Can Evgin
Melih Ak
Selim Arun
Muhammet Arslan

İletişim:
Halaskargazi cad. Osmanbey işhanı
no: 182 kat:3 Osmanbey/İstanbul
(0212) 234 96 66

Abonelik için : (0212) 234 96 61
abone@nitrogamer.com

IDEALOFT
"fikirevi"

kenan9593



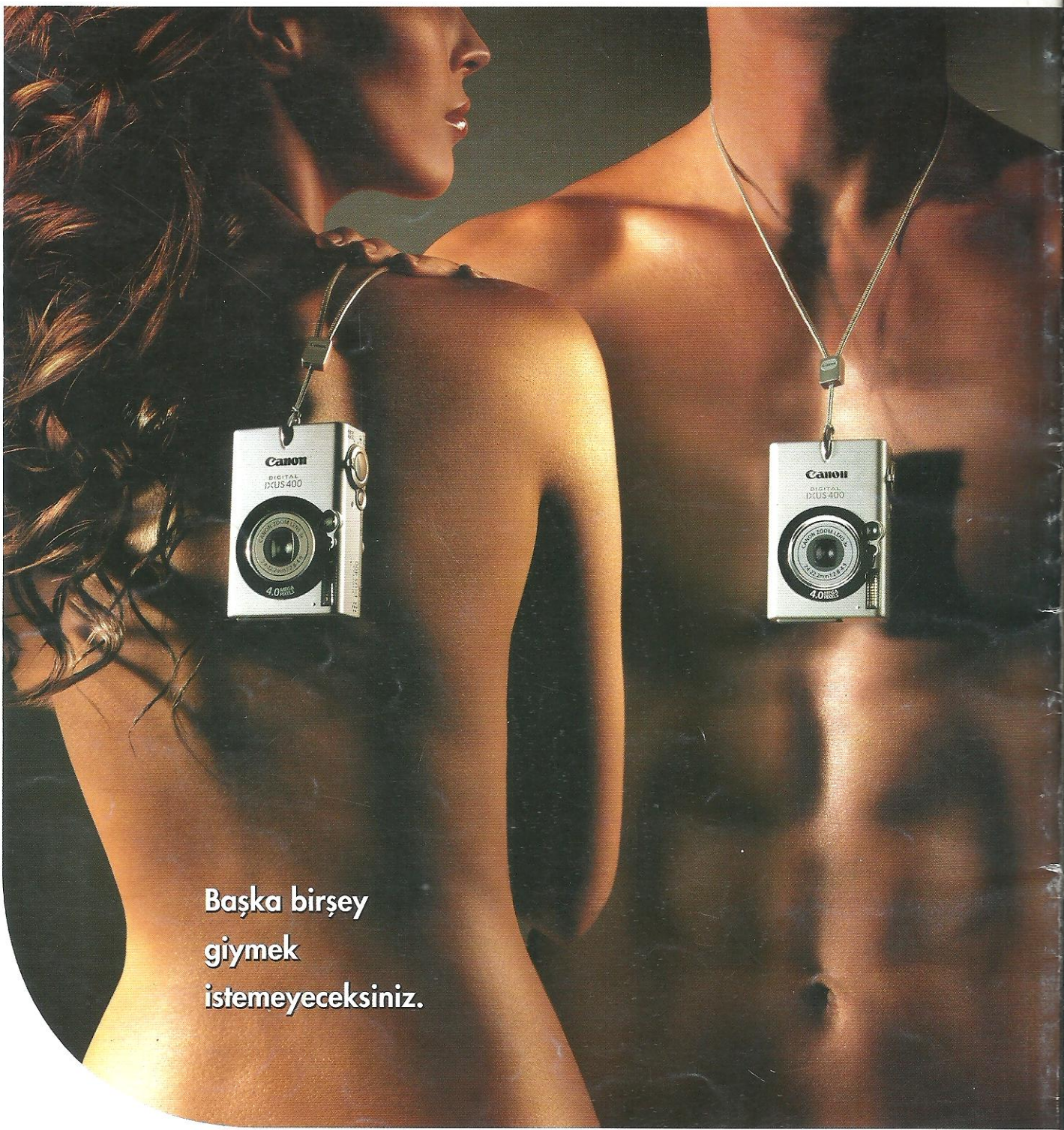
damla digital

AUDIO VE VIDEO KASETLERİ

Hürriyet Mahallesi Uzmanlar cad. Mülkiye
Sokak no:5 Yakacık - Kartal / İstanbul
Tel: 0216 452 65 16 - pbx
Fax: 0216 452 64 90
E-mail: info@damladigital.com

kenan9593

Siz, sevgiliniz ve hediyeniz...



erkayalar

Canon Foto-Video Ürünleri Türkiye Mümessili
Tel : (0212) 519 26 11
Web : www.erkayalar.com.tr

PHOTO Show
Hall: 3
Stand No: E306
19-22 Şubat 2004

kenan9593

you can Canon

UEFA Euro 2004 PORTUGAL
RESMİ ORTAĞI